

The background features a dark gray grid pattern that recedes into a bright white circular light source in the upper right. A thick red horizontal line with thin yellow and orange borders runs across the middle of the image. The N-GAGE logo is positioned in the upper right, with the 'N' in red and 'GAGE' in white.

N-GAGE

Manual Completo do Utilizador

NOKIA

CE 168

DECLARAÇÃO DE CONFORMIDADE

É da responsabilidade integral da NOKIA CORPORATION a conformidade do produto

NEM-4 com as provisões da seguinte Directiva do Conselho:

1999/5/EC. Pode obter uma cópia da Declaração de Conformidade em

http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/

Copyright © 2003-2004 Nokia. Todos os direitos reservados.

É proibido reproduzir, transferir, distribuir ou armazenar a totalidade ou parte do conteúdo deste documento, seja sob que forma for, sem a prévia autorização escrita da Nokia.

Nokia, Nokia Connecting People e N-Gage são marcas comerciais ou marcas registadas da Nokia Corporation. Os outros nomes de produtos e empresas aqui mencionados poderão ser marcas comerciais dos respectivos proprietários.

O toque da Nokia é uma marca de som da Nokia Corporation.

Este produto inclui software licenciado da Symbian Ltd © 1998-2002

© 1998-2002 Symbian Ltd. Todos os direitos reservados. Symbian e Symbian OS são marcas comerciais da Symbian Ltd. Todos os direitos reservados.



Java™ e todas as marcas baseadas em Java são marcas comerciais ou registadas da Sun Microsystems, Inc.

É PROIBIDO O USO DESTES PRODUTOS DE MODO A CUMPRIR, DE QUALQUER FORMA QUE SEJA, A NORMA MPEG-4 VISUAL, EXCEPTUADO O USO DIRECTAMENTE RELACIONADO COM (A) DADOS OU INFORMAÇÕES (i) CRIADOS POR E OBTIDOS, SEM ENCARGOS, DE UM CONSUMIDOR NÃO LIGADO A NEGÓCIO OU EMPRESA QUE COM OS MESMOS APRESENTE RELAÇÃO E (ii) APENAS PARA USO PESSOAL; E (B) OUTROS USOS, ESPECÍFICA E SEPARADAMENTE AUTORIZADOS PELA MPEG LA, L.L.C.

USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER THAT COMPLIES WITH THE MPEG-4 VISUAL STANDARD IS PROHIBITED, EXCEPT FOR USE DIRECTLY RELATED TO (A) DATA OR INFORMATION (i) GENERATED BY AND OBTAINED WITHOUT CHARGE FROM A CONSUMER NOT THEREBY ENGAGED IN A BUSINESS ENTERPRISE, AND (ii) FOR PERSONAL USE ONLY; AND (B) OTHER USES SPECIFICALLY AND SEPARATELY LICENSED BY MPEG LA, L.L.C.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Inclui uma ou mais patentes dos E.U.A.: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221 e 5414425.

Outras patentes pendentes.

Hi/fn®, LZS®, ©1988-98, Hi/fn. Inclui uma ou mais patentes dos E.U.A.: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221 e 5414425. Outras patentes pendentes.

Parte do software incluído neste produto é © Copyright ANT Ltd. 1998. Todos os direitos reservados.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. Todos os direitos reservados. (www.intuwave.com)

Patente dos E.U.A. No 5818437 e outras patentes pendentes. Software de introdução de texto T9 Copyright (C) 1997-2003. Tegic Communications, Inc. Todos os direitos reservados.

A Nokia rege-se por uma política de desenvolvimento contínuo. A Nokia reserva-se o direito de efectuar alterações e melhoramentos a qualquer um dos produtos descritos neste documento sem aviso prévio.

Em caso algum será a Nokia responsável por qualquer perda de dados ou lucros ou por qualquer prejuízo especial, accidental, directo ou indirecto.

O conteúdo deste documento é fornecido "tal como está". Até à extensão máxima permitida pela lei aplicável, a Nokia exclui quaisquer garantias, seja expressas ou implícitas, incluindo, sem limitações, garantias implícitas de comercialização e adequação a uma finalidade específica em relação à exactidão, fiabilidade ou conteúdo deste documento. A Nokia reserva-se o direito de rever este documento ou de retirá-lo em qualquer momento sem aviso prévio.

A disponibilidade de determinados produtos pode depender da região. Consulte o revendedor da Nokia mais próximo.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

9361510

2ª Edição PT

Copyright © 2003-2004 Nokia. All rights reserved.

Conteúdo

Para sua segurança	6
---------------------------------	----------

Informações gerais.....	8
--------------------------------	----------

Modo de espera	8
----------------------	---

Menu	10
------------	----

Listas de opções	11
------------------------	----

Ajuda online	12
--------------------	----

Barra de navegação – mover horizontalmente	12
--	----

Ações comuns a todas as aplicações	12
--	----

Controlo do volume.....	13
-------------------------	----

Ligar e utilizar os cabos fornecidos.....	15
---	----

Memória partilhada.....	16
-------------------------	----

Utilizar a consola de jogos como um telefone.....	17
--	-----------

Efectuar uma chamada	17
----------------------------	----

Atender uma chamada	19
---------------------------	----

Registo – Registo de chamadas e registo geral	21
---	----

Directório SIM.....	25
---------------------	----

Cartão de memória.....	25
------------------------	----

Jogos	29
--------------------	-----------

Começar um jogo.....	29
----------------------	----

Começar um jogo com dois participantes	29
--	----

Começar um jogo com vários participantes.....	30
---	----

Leitor de música e rádio	31
---------------------------------------	-----------

Leitor de música.....	31
-----------------------	----

Rádio	33
-------------	----

Utilizar o Rádio	35
------------------------	----

Definições	40
-------------------------	-----------

Alterar definições gerais.....	40
--------------------------------	----

Definições do dispositivo.....	40
--------------------------------	----

Definições da chamada.....	42
----------------------------	----

Definições da ligação	43
-----------------------------	----

Data e hora.....	49
------------------	----

Segurança.....	49
----------------	----

Restrição ch. (serviço de rede).....	52
--------------------------------------	----

Rede.....	53
-----------	----

Definições de acessórios.....	53
-------------------------------	----

Contactos.....	54
-----------------------	-----------

Criar cartões de contacto.....	54
--------------------------------	----

Copiar contactos entre o cartão SIM e a memória da consola de jogos	54
--	----

Editar cartões de contacto.....	55
---------------------------------	----

Ver um cartão de contacto.....	56
--------------------------------	----

Gerir grupos de contactos.....	59
--------------------------------	----

Importação de dados.....	60
--------------------------	----

Imagens e Foto do ecrã.....61

Imagens	61
Foto do ecrã.....	64

RealOne Player™66

Media Guide.....	67
Reproduzir ficheiros multimédia	67
Enviar ficheiros multimédia.....	68
Alterar as definições	68

Mensagens.....70

Mensagens - Informações gerais	71
Escrever texto	72
Criar e enviar novas mensagens	75
Caixa de entrada - receber mensagens	81
Minhas pastas	84
Caixa de correio.....	85
Caixa de saída.....	89
Visualizar mensagens num cartão SIM	89
Difusão por células (serviço de rede)	90
Editor de comandos de serviço	90
Definições de Mensagens	90

Perfis.....96

Alterar o perfil	96
Personalizar perfis	96
Perfil Offline.....	97

Agenda.....99

Criar entradas da agenda	99
Definir alarmes da agenda	102
Enviar entradas da agenda.....	102
Importação de dados	102

Extras e multimédia103

Favoritos.....	103
Tarefas A fazer.....	104
Calculadora.....	104
Conversor	105
Notas	106
Relógio	106
Compositor.....	107
Gravador.....	108

Serviços (XHTML)110

Instruções básicas de acesso	110
Configurar a consola de jogos para o serviço browser	110
Efectuar uma ligação.....	111
Ver Fichas.....	112
Navegar.....	113
Importar.....	114
Terminar uma ligação.....	115
Definições do browser	116

Aplicações (Java™).....	117
Instalar uma aplicação Java	118
Definições da aplicação Java.....	119
Gestor – instalar aplicações e software.....	120
Instalar software.....	121
Remover software.....	122
Ver consumo de memória.....	122
Conectividade	123
Ligação Bluetooth.....	123
Ligar a consola de jogos a um computador	128

Sincroniz. – sincronização remota.....	129
Deteção e resolução de problemas....	131
P&R.....	132
Informações sobre a bateria	135
Cuidados e manutenção	136
Informações importantes sobre segurança	137
Índice.....	142

Para sua segurança

Leia estas directivas simples. Desrespeitar as normas pode ser perigoso ou ilegal. Este manual contém informações mais pormenorizadas.

Quando utilizar as funções neste produto, respeite os direitos de privacidade dos outros e respeite todas as leis.



Não ligue o dispositivo quando a utilização do mesmo for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou situações de perigo.



A SEGURANÇA NA ESTRADA É UMA PRIORIDADE Não utilize um dispositivo portátil enquanto conduzir um veículo.



INTERFERÊNCIAS Todos os dispositivos sem fios podem estar sujeitos a interferências, que podem afectar o respectivo funcionamento.



DESLIGAR NOS HOSPITAIS Respeite os regulamentos ou regras existentes. Desligue o dispositivo quando se encontrar perto de equipamento clínico.



DESLIGAR NOS AVIÕES Os dispositivos celulares podem causar interferências nos aviões.



DESLIGAR DURANTE O ABASTECIMENTO DE COMBUSTÍVEL Não utilize o dispositivo numa estação de serviço. Não o utilize perto de combustíveis ou de produtos químicos.



DESLIGAR PERTO DE ÁREAS ONDE OCORREM EXPLOSÕES Não utilize o dispositivo em locais onde são efectuadas detonações. Observe as restrições e siga todos os regulamentos ou normas.



UTILIZAR CORRECTAMENTE Utilize apenas na posição normal, tal como indicado neste guia. Não toque na antena desnecessariamente.



ASSISTÊNCIA QUALIFICADA O equipamento só deve ser instalado ou reparado por pessoal técnico qualificado.



MELHORAMENTOS E BATERIAS Utilize apenas melhoramentos e baterias aprovados. Não ligue o telefone a produtos incompatíveis.



RESISTÊNCIA À ÁGUA O dispositivo não é à prova de água. Mantenha-o seco.





CÓPIAS DE SEGURANÇA Faça cópias de segurança de todas as informações importantes.



LIGAR A OUTROS DISPOSITIVOS Quando ligar o telefone a outro dispositivo, consulte o respectivo manual do utilizador para obter informações de segurança pormenorizadas. Não ligue o telefone a produtos incompatíveis.



CHAMADAS DE EMERGÊNCIA Certifique-se de que o dispositivo está ligado e que o telefone está a funcionar. Prima  as vezes que for necessário (por exemplo, para terminar uma chamada, sair de um menu, etc.) para limpar o visor. Marque o número de emergência e prima . Dê a sua localização. Não desligue enquanto não lhe disserem para o fazer.

Serviços de Rede

O dispositivo sem fios descrito neste manual está aprovado para utilização nas redes EGSM 900 e GSM 1800 e 1900.

Algumas das funções incluídas neste manual são designadas por Serviços de Rede. Trata-se de serviços especiais fornecidos pelo operador de rede celular. Antes de poder tirar partido de qualquer destes Serviços de Rede,

deverá subscrevê-los junto do operador de rede e obter as respectivas instruções de utilização junto do mesmo.



Nota: Algumas redes poderão não suportar todos os serviços e/ou caracteres dependentes do idioma.

Carregadores e melhoramentos



Nota: Verifique o número do modelo do carregador antes de utilizá-lo com este dispositivo. Este dispositivo deve ser utilizado com energia fornecida por ACP-12, LCH-9 e LCH-12.



AVISO! Utilize apenas baterias, carregadores e melhoramentos aprovados pela Nokia para utilização com este modelo específico de dispositivo. A utilização de quaisquer outros tipos invalida qualquer aprovação ou garantia aplicada ao dispositivo e pode ser perigosa.

Para obter informações sobre os melhoramentos aprovados disponíveis, contacte o Agente Autorizado.

Para desligar o cabo de alimentação de qualquer melhoramento, segure e puxe a respectiva ficha, não o cabo.

1. Informações gerais

A consola de jogos móvel Nokia N-Gage™ fornece funcionalidades de jogos e música, bem como várias funções, que são muito úteis para uma utilização diária, tais como o telefone, RealOne Player™, mensagens, relógio, despertador, calculadora e agenda.


Etiquetas na embalagem

- As etiquetas incluídas na embalagem de comercialização contêm informações importantes para fins de serviço e suporte a clientes. A embalagem de comercialização também inclui instruções sobre como utilizar estas etiquetas.

Modo de espera

Os indicadores que se seguem são apresentados quando a consola de jogos está pronta para ser utilizada, sem caracteres introduzidos. Neste estado, a consola de jogos está em "modo de espera".

A Indica a intensidade do sinal da rede, no local onde se encontra. Quanto maior for a barra, maior é a intensidade do sinal.

O símbolo da antena acima **A** é substituído pelo símbolo GPRS  quando a *Ligação GPRS* tiver sido definida como *Quando disponível* e estiver disponível uma ligação na rede ou na célula actual.

Consulte "Dados de pacote (General Packet Radio Service, GPRS)", p. 44 e "GPRS", p. 48.

B Mostra um relógio analógico ou digital. Consulte também as definições para "Data e hora", p. 49 e as definições para **Modo de espera** → *Imagem de 2º plano*, p. 41.



C Indica a rede móvel na qual a consola de jogos está a ser utilizada actualmente.


D Indica o nível de carga da bateria. Quanto maior for a barra, maior é a carga restante na bateria.


E Barra de navegação: mostra o perfil activo actualmente. Se o perfil seleccionado for *Geral*, é apresentada a



data actual em vez do nome do perfil. Para obter mais informações, consulte "Barra de navegação – mover horizontalmente", p. 12 e "Perfis", p. 96.


F Mostra os atalhos actuais atribuídos às teclas de selecção  e .


 **Sugestão!** Pode alterar os atalhos das teclas de selecção e a imagem de fundo. Consulte as definições de "Modo de espera", p. 8.


 **Nota:** A consola de jogos tem uma protecção de ecrã. Se não forem efectuadas acções durante cinco minutos, o visor é limpo e fica visível uma protecção de ecrã. Consulte a p. 41. Para desactivar o protector de ecrã, prima qualquer tecla.


Indicadores relacionados com acções


Um ou mais dos seguintes ícones podem ser mostrados quando a consola de jogos está no modo de espera:


 - Indica que recebeu novas mensagens na Caixa de entrada em Mensagens. Se o indicador estiver intermitente, a memória da consola de jogos está quase cheia e tem de apagar alguns dados. Para obter mais informações, consulte "Memória quase cheia", p. 131.


 - Indica que recebeu nova mensagem de correio electrónico (serviço de rede).



 - Indica que recebeu uma ou várias mensagens de voz. Consulte "Ligar à caixa de correio voz", p. 18.





 - Indica que existem mensagens para enviar na Caixa de saída. Consulte a p. 71.


 - Mostrado quando *Alerta ch. a chegar* tiver sido definida como *Silencioso* e *Tom alerta de msg. como Nunca* no perfil actualmente activo. Consulte "Perfis", p. 96.

 - Indica que o teclado da consola de jogos está bloqueado.

 - Indica que tem um alarme activo. Consulte "Relógio", p. 106.



 - Indica que o Bluetooth está activo. Note que quando são transmitidos dados através de Bluetooth,  é apresentado.



 - Indica que todas as chamadas para a consola de jogos são desviadas.  - Indica que todas as chamadas para a consola de jogos são desviadas para uma caixa de correio de voz. Consulte "Definições para o desvio de chamadas", p. 21. Se tiver duas linhas de telefone, o indicador de desvio da primeira linha será  e da segunda linha, . Consulte "Linha em utilização (serviço de rede)", p. 43.

 - Indica que só pode efectuar chamadas utilizando a linha 2 do telefone (serviço de rede). Consulte "Linha em utilização (serviço de rede)", p. 43.

Indicadores de ligação de dados

- Quando uma aplicação está a estabelecer uma ligação de dados, um dos indicadores abaixo fica intermitente no modo de espera.
- Quando um indicador é apresentado continuamente, a ligação está activa.


 para uma chamada de dados,  para uma chamada de dados de alta velocidade,

 é apresentado em vez do símbolo da antena quando existe uma ligação GPRS activa.  quando a ligação GPRS é retida durante as chamadas de voz.

 para uma chamada de fax,

 para uma ligação Bluetooth.





Menu


- Prima  (tecla Menu) para abrir a grelha do Menu principal. Na grelha do Menu, é possível aceder a todas as aplicações da consola de jogos.

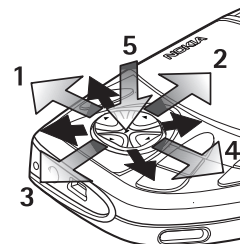
Opções no Menu: *Abrir, Vista em lista / Vista em grelha, Mover, Mover para pasta, Nova pasta, Ajuda e Sair.*




Deslocar-se no Menu

- Prima a tecla de controlo em cima , em baixo , à esquerda  e à direita  para se deslocar na grelha do Menu.

 **Nota:** Pode premir a tecla de controlo para se deslocar na diagonal durante os jogos.



Abrir aplicações ou pastas


- Desloque-se para uma aplicação ou pasta e prima o centro da tecla de controlo  (como indica a seta azul 5) para a abrir.




Sugestão! Seleccionar **Opções** → *Vista em lista* se pretender visualizar as aplicações numa lista.

Fechar aplicações

- Retroceda premindo **Para trás** tantas vezes quantas as necessárias para regressar ao modo de espera ou seccione **Opções** → *Sair*.

Se premir  sem soltar, a consola de jogos regressa ao modo de espera e a aplicação fica aberta em segundo plano.



Nota: Premir  terminará sempre uma chamada, mesmo que exista outra aplicação activa e apresentada no visor.

Quando desliga a consola de jogos, as aplicações são fechadas e quaisquer dados não guardados são guardados automaticamente.



Reorganizar o Menu

Pode reorganizar o Menu pela ordem que desejar. Pode colocar as aplicações menos utilizadas em pastas e mover aplicações que utiliza mais frequentemente de uma pasta para a grelha do Menu. Pode também criar novas pastas.


- Selecione o item que pretende mover e escolha **Opções** → *Mover*. Uma marca de verificação é colocada ao lado da aplicação.
- Mova a selecção para onde pretende colocar a aplicação e prima **OK**.

Alternar entre aplicações

Se tiver várias aplicações abertas e pretender passar de uma aplicação para outra:

Prima  sem soltar (tecla Menu). A janela de troca de aplicações é aberta mostrando uma lista das aplicações actualmente abertas. Seccione uma aplicação e prima  para passar para a mesma.



 **Nota:** Se a consola de jogos estiver com pouca memória, poderá fechar algumas aplicações. A consola de jogos guarda quaisquer dados não guardados antes de uma aplicação ser fechada.

Listas de opções

Opções

No Manual do Utilizador pode ver os comandos da lista Opções. Estas listas indicam quais os comandos disponíveis em diferentes vistas e situações.




Nota: Os comandos disponíveis mudam dependendo da vista em que se encontra.



Sugestão! Em determinadas situações, quando prime a tecla de controlo, é apresentada uma lista de opções mais curta com os principais comandos disponíveis na vista.

Ajuda online

A consola de jogos Nokia N-Gage tem uma ajuda online à qual pode aceder a partir de qualquer aplicação que tenha uma lista

Opções. Prima a tecla  para abrir a lista **Opções**.




Barra de navegação – mover horizontalmente



Na barra de navegação, pode ver:




- pequenas setas ou separadores que indicam se existem mais vistas, pastas ou ficheiros para onde se pode mover.
- editar indicadores, consulte "Escrever texto", p. 72.




- outra informação, por exemplo, **2/14** significa que a imagem actual é a segunda de 14 imagens na pasta. Prima  para ver a imagem seguinte.

Acções comuns a todas as aplicações


- Abrir itens para visualização** – Quando visualizar uma lista de ficheiros ou pastas, para abrir um item, seleccione-o e prima a tecla de controlo ou seleccione **Opções**→ *Abrir*.
- Editar itens** – Para abrir um item para edição, por vezes é necessário abri-lo primeiro para visualização e, em seguida, seleccionar **Opções**→ *Modificar*, se pretender alterar o respectivo conteúdo.
- Mudar o nome de itens** – Para atribuir um novo nome a um ficheiro ou pasta, seleccione-o e escolha **Opções**→ *Mudar nome*.
- Remover, apagar itens** – Selecciona o item e escolha **Opções**→ *Apagar* ou prima . Para apagar muitos itens de uma vez, deverá primeiro marcá-los. Consulte o seguinte parágrafo: "Marcar um item".
- Marcar um item** – Existem várias maneiras de seleccionar itens quando se encontra numa lista.
 - Para seleccionar um item de cada vez, seleccione o item e escolha **Opções**→ *Marcar/Desmarcar*→ *Marcar* ou prima  e a tecla de controlo ao mesmo tempo. Uma marca de verificação é colocada ao lado do item.

- Para seleccionar todos os itens na lista, selecione **Opções**→ *Marcar/Desmarcar*→ *Marcar todos*.
- **Marcar vários itens** - Prima  sem soltar, movendo a tecla de controlo para cima ou para baixo, ao mesmo tempo. À medida que a selecção se desloca, é colocada uma marca de verificação ao lado dos itens. Para terminar a selecção, deixe de se deslocar com a tecla de controlo e, em seguida, liberte . Depois de seleccionar todos os itens que pretende, pode movê-los ou apagá-los seleccionando **Opções**→ *Mover para pasta* ou *Apagar*.
- Para desmarcar um item, selecione-o e escolha **Opções**→ *Marcar/Desmarcar*→ *Desmarcar* ou prima  e a tecla de controlo ao mesmo tempo.
- **Criar pastas** - Para criar uma nova pasta, selecione **Opções**→ *Nova pasta*. É-lhe pedido que atribua um nome à pasta (máx. 35 letras).
- **Mover itens para uma pasta** - Para mover itens para uma pasta ou entre pastas, selecione **Opções**→ *Mover para pasta* (não é apresentado se não existirem pastas disponíveis). Quando seleccionar *Mover para pasta*, é aberta uma lista de pastas disponíveis e pode também ver o nível da raiz da aplicação (para mover um item para fora de uma pasta). Selecione a localização para onde pretende mover o item e prima **OK**.

 **Sugestão!** Para obter informações sobre como inserir texto e números, consulte "Escrever texto", p. 72.



Procurar itens

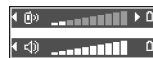
Pode procurar um nome, ficheiro, pasta ou atalho utilizando o campo de procura. Em determinadas situações, o campo de procura não fica visível automaticamente mas pode activá-lo seleccionando **Opções**→ *Encontrar* ou introduzindo letras.

- 1 Para procurar um item, comece a introduzir texto no campo de procura. A consola de jogos começa imediatamente a procurar correspondências e move a selecção para a melhor correspondência. Para tornar a procura mais exacta, introduza mais letras e a selecção desloca-se para o item que melhor corresponde às letras.
- 2 Quando for encontrado o item correcto, prima  para o abrir.





Controlo do volume

Quando tiver uma chamada activa ou estiver a ouvir um som, prima  ou  para aumentar ou diminuir o nível do volume, respectivamente.



Ícones do volume de voz:

 - para os modos de auriculares,

 - para o modo de altifalante.




Sugestão! A utilização dos auriculares fornecidos é uma forma agradável de utilizar a consola de jogos para chamadas, jogos ou ouvir música.

Altifalante

A consola de jogos tem um altifalante para utilização em modo de mãos-livres. Para localizar o altifalante, consulte a imagem das diferentes teclas e peças no manual Início rápido. O altifalante permite ouvir e falar na consola de jogos a uma certa distância, sem encostar a consola de jogos ao ouvido, por exemplo, deixando-a em cima de uma mesa próxima. O altifalante pode ser utilizado durante uma chamada, com aplicações de som e ao visualizar mensagens multimédia. O RealOne Player™ utiliza o altifalante por predefinição, quando vê um vídeo. A utilização do altifalante facilita a utilização de outras aplicações durante uma chamada.

Activar o altifalante

Para mudar para a utilização do altifalante durante uma chamada já activa, seleccione **Opções** → *Activar altifalante*. É reproduzido um tom,  é apresentado na barra de navegação e o indicador de volume é alterado.



Importante: Não mantenha a consola de jogos perto do ouvido quando o altifalante estiver a ser

utilizado, uma vez que o volume pode estar extremamente alto.

O altifalante deverá ser activado separadamente, de cada vez, para chamadas telefónicas, mas as aplicações de som, como, por exemplo, o Compositor e o Gravador utilizam o altifalante por predefinição.

Desactivar o altifalante

- Quando uma chamada estiver activa ou estiver a ser reproduzida alguma música, seleccione **Opções** → *Activar telefone*.

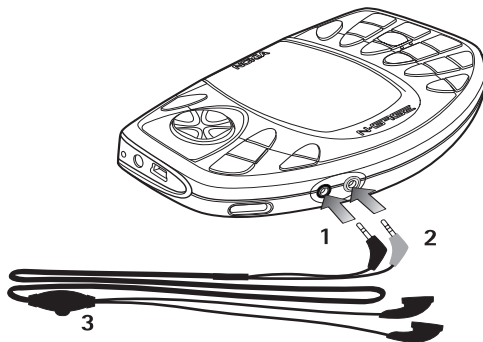
Ligar e utilizar os auriculares

Pode ouvir rádio FM ou o leitor de música na consola de jogos com os auriculares estéreo fornecidos HDD-2. Para efectuar uma chamada, utilize o teclado. Assim que a chamada estiver estabelecida, pode utilizar os auriculares para falar e ouvir a outra parte.

Para ligar os auriculares HDD-2

Insira a extremidade do cabo dos auriculares a preto no conector (1) na consola de jogos. Do mesmo modo,

introduza o cabo dos auriculares a cinzento no conector (2).



O cabo dos auriculares funciona como a antena do rádio, pelo que deverá deixar esse cabo livre.

AVISO! Ouvir música num volume alto pode diminuir a capacidade de audição. Para ajustar o nível do volume quando os auriculares estão ligados à consola de jogos, prima ou .

AVISO! Quando utiliza auriculares, a capacidade de audição de sons externos fica reduzida. Não utilize auriculares onde isso possa pôr em risco a sua segurança.

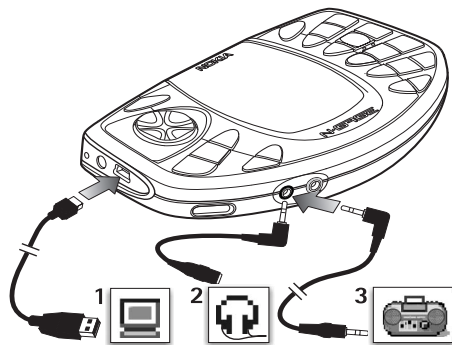
Para utilizar os auriculares para receber chamadas


Para atender uma chamada com auriculares, prima o botão (3) do controlo remoto, localizado na parte do microfone dos auriculares. Consulte "[Para ligar os auriculares HDD-2](#)" na página 14. Para terminar a chamada, volte a premir o mesmo botão.

Ligar e utilizar os cabos fornecidos


Com o pacote de vendas, recebe dois cabos que pode utilizar com a consola de jogos.

- 1 Pode ligar a consola de jogos a um sistema áudio externo compatível (por exemplo, leitor de CD) utilizando a linha áudio ADE-2 no cabo (3) fornecido.




 **Nota:** A gravação deve ser monitorizada a partir da tomada dos auriculares no dispositivo externo. Ajuste o volume no dispositivo externo para que não exista distorção.

- 2 Pode utilizar o Nokia Audio Manager para tratar dos ficheiros de som. Para ligar a consola de jogos a um PC compatível, utilize o cabo DKE-2 USB Mini-B (1) fornecido. Para mais informações sobre "Nokia Audio Manager", consulte a p. 36.

 **Nota:** Quando o cabo USB está ligado, não é possível ao Music Player ou a qualquer outra aplicação aceder ao cartão de memória. Ao


remover o cabo USB, o cartão de memória fica disponível para todas as aplicações.

- 3 Pode ligar a consola de jogos aos auscultadores utilizando o cabo do adaptador ADA-2 (2) fornecido.

 **Importante!** Instale o software de PC Nokia Audio Manager a partir do CD-ROM no PC antes de ligar o cabo DKE-2 USB Mini-B fornecido.

Memória partilhada

As seguintes funções da consola de jogos utilizam memória partilhada: jogos, contactos, mensagens de texto, mensagens multimédia, imagens e tons de toque, RealOne Player™, agenda e notas de A fazer e aplicações importadas. A utilização destas funções deixa menos memória livre para outras funções. Este facto é especialmente verdadeiro quando a utilização de qualquer uma das funções é intensa. Por exemplo, instalar muitos jogos ou guardar muitas imagens pode utilizar toda a memória partilhada e a consola de jogos indica que a memória está cheia. Nesse caso, apague alguns jogos, imagens ou outras entradas que estejam a utilizar a memória partilhada.

 **Nota:** As faixas da música são guardadas no cartão de memória e, por isso mesmo, não utilize a memória partilhada da consola de jogos.



2. Utilizar a consola de jogos como um telefone

Efectuar uma chamada

- 1 No modo de espera, introduza o número de telefone, com o indicativo. Prima ou para mover o cursor. Prima para remover um número.

- Para chamadas internacionais, prima duas vezes para o prefixo internacional (o carácter + substitui o código de acesso internacional) e, em seguida, marque o código do país, o indicativo sem 0 e o número de telefone.

Nota: As chamadas aqui descritas como internacionais podem, em certos casos, ser efectuadas entre regiões do mesmo país.

- 2 Prima para ligar para esse número.
- 3 Prima para terminar a chamada (ou cancelar a tentativa de chamada).




Sugestão! Para ajustar o volume durante uma chamada, prima para aumentar e para reduzir o nível do volume.

Nota: Premir terminará sempre uma chamada, mesmo que exista outra aplicação activa.

Para efectuar uma chamada utilizando etiquetas de voz, consulte "Efectuar uma chamada dizendo uma etiqueta de voz", p. 57.




Efectuar uma chamada utilizando o directório Contactos

- 1 Para abrir o directório Contactos, vá para **Menu** → **Contactos**.
- 2 Para encontrar um contacto, desloque-se para o nome pretendido. Também pode introduzir as primeiras letras do nome. O campo Procurar abre-se automaticamente e são apresentados os contactos correspondentes.
- 3 Prima para iniciar a chamada.

Se o contacto tiver mais do que um número de telefone, seleccione o número e prima  para iniciar a chamada.

Ligar à caixa de correio voz

A caixa de correio voz (serviço de rede) é um atendedor de chamadas em que as pessoas que não conseguirem contactá-lo lhe poderão deixar mensagens de voz.

- Para ligar à caixa de correio voz, prima  e, em seguida, prima  ou prima  sem soltar no modo de repouso.
- Se a consola de jogos pedir o número da caixa de correio de voz, introduza-o e prima **OK**. Para obter este número, contacte o seu operador de rede.

Consulte também "Definições para o desvio de chamadas", p. 21.

Cada linha telefónica pode ter o seu próprio número de caixa de correio voz, consulte "Linha em utilização (serviço de rede)", p. 43.

Alterar o número da caixa de correio voz

Para alterar o número de telefone da caixa de correio voz, vá para **Menu**→**Ferramen.**→**Cx. correio voz** e seleccione **Opções**→**Mudar número**. Introduza o número (obtido a partir do seu operador de rede) e prima **OK**.






Sugestão! Se o seu correio de voz requerer que introduza uma password sempre que ligar para ouvir as suas mensagens de voz, se desejar, poderá

adicionar um número DTMF após o número da caixa de correio voz. Desta forma, a password será introduzida automaticamente sempre que ligar ao seu correio de voz. Por exemplo, +44123 4567p1234#, em que 1234 é a password e 'p' insere uma pausa de aproximadamente dois segundos antes ou entre os caracteres DTMF.

Marcação rápida de um número de telefone

➡ Para ver a grelha de marcação rápida, vá para **Menu**→**Ferramen.**→**M. rápidas**.

- 1 Atribua um número de telefone a uma das teclas de marcação rápida ( - ), consulte "Atribuir teclas de marcação rápida", p. 58.
- 2 Defina a função **Menu**→**Ferramen.**→**Definições da chamada**→**Marcação rápida** como *Sim*. Para ligar para o número: No modo de espera, prima a tecla de marcação rápida correspondente e  até a chamada ser iniciada.

Efectuar uma chamada de conferência

A opção de chamadas de conferência é um serviço de rede que lhe permite efectuar uma chamada de conferência com um máximo de seis participantes, incluindo o utilizador.

- 1 Efectue uma chamada para o primeiro participante.
- 2 Para efectuar uma chamada para um novo participante, seleccione **Opções**→**Nova chamada**. Introduza

ou procure na memória o número de telefone do participante e prima **OK**. A primeira chamada é automaticamente colocada em espera.

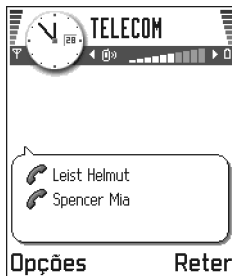
- 3 Quando a nova chamada tiver sido atendida, inclua o primeiro participante na chamada de conferência. Selecciona **Opções**→*Conferência*.



- 4 Para adicionar mais uma pessoa à chamada, repita o passo 2 e, em seguida, selecciona **Opções**→*Conferência*→*Juntar à conferênc.*


- Para falar em privado com um dos participantes: Selecciona **Opções**→*Conferência*→*Privada*.

Selecciona o participante pretendido e prima **Privada**. A chamada de conferência é colocada em espera na consola de jogos e os outros participantes podem continuar a falar uns com os outros, enquanto tem uma conversa em privado com apenas um participante. Assim que tiver terminado a conversa privada, selecciona **Opções**→*Juntar à conferênc.* para regressar à chamada de conferência.



- Para retirar um participante da chamada de conferência, selecciona **Opções**→*Conferência*→*Retirar participante* e, em seguida, selecciona o participante e prima **Retirar**.




 **Sugestão!** A forma mais rápida de efectuar uma nova chamada é marcar o número e premir  para iniciar a chamada. A chamada existente é automaticamente colocada em espera.


- 5 Para terminar a chamada de conferência activa, prima .


Atender uma chamada

- Para atender uma chamada, prima  ou, se estiver a utilizar o auricular fornecido, prima o botão do controlo remoto.
- Para terminar a chamada, prima  ou, se estiver a utilizar o auricular fornecido, prima o botão do controlo remoto.


Se não desejar atender uma chamada, prima . O emissor da chamada ouvirá o sinal de "linha ocupada".

Quando receber uma chamada, prima **Silêncio** para silenciar rapidamente o tom de toque.

 **Sugestão!** Para ajustar os tons da consola de jogos para ambientes e acontecimentos diferentes, por exemplo, quando pretender silenciar a consola de jogos, consulte "Perfis", p. 96.



 **Nota:** É possível que a consola de jogos atribua um nome errado ao número de telefone. Isto acontece se o número de telefone do emissor da chamada não estiver armazenado nos Contactos, mas os últimos sete


dígitos do número corresponderem a outro número que esteja armazenado nos Contactos. Neste caso, a identificação da chamada não está correcta.

 **Sugestão!** Para terminar todas as chamadas ao mesmo tempo, seleccione **Opções** → *Terminar todas ch.* e prima **OK**.

Chamada em espera (serviço de rede)

Se tiver activado o serviço Chamada em espera, a rede notificá-lo-á de uma nova chamada recebida quando tiver uma chamada em progresso. Consulte "Ch. em espera: (serviço de rede)", p. 42.

- 1 Durante uma chamada, prima  para atender a chamada em espera. A primeira chamada fica em espera. Para alternar entre duas chamadas, prima **Trocar**.
- 2 Para terminar a chamada activa, prima .

 **Sugestão!** Se tiver activado a função *Desviar ch.* → *Se ocupado* para desviar chamadas, por exemplo, para a sua caixa de correio voz, rejeitar uma chamada recebida, também a desviará. Consulte "Definições para o desvio de chamadas", p. 21.

Opções durante uma chamada


Muitas das opções que pode utilizar durante uma chamada são serviços de rede. Prima **Opções** durante uma chamada para obter algumas das seguintes opções:



Mudo ou N/mudo, Terminar ch. activa, Terminar todas ch., Reter ou Deixar de reter, Nova chamada, Conferência, Privada, Retirar participante, Atender e Rejeitar.

Trocar é utilizado para alternar entre a chamada activa e a chamada em espera.



Transferir é utilizado para ligar uma chamada recebida ou uma chamada em espera a uma chamada activa e para o desligar de ambas as chamadas.

Enviar DTMF é utilizado para enviar cadeias de tons DTMF, por exemplo, passwords ou números de contas bancárias.

 **Glossário:** Tons DTMF são os tons que ouve quando prime as teclas numéricas no teclado da consola de jogos. Os tons DTMF permitem-lhe comunicar com caixas de correio voz e sistemas telefónicos computadorizados, por exemplo:

- 1 Introduza os dígitos com  - . A pressão de cada tecla gera um tom DTMF, que é transmitido



enquanto a chamada está activa. Prima  repetidamente para produzir: *, p (insere uma pausa de aprox. dois segundos antes ou entre caracteres DTMF) e w (se utilizar este carácter, a sequência restante não será enviada enquanto não premir **Enviar** novamente durante a chamada). Prima  para produzir #.

2 Para enviar o tom, prima **OK**.



Sugestão! Também pode armazenar uma sequência de tons DTMF para um cartão de contacto. Quando efectuar uma chamada para o contacto, poderá obter a sequência. Adicione tons DTMF ao número de telefone ou aos campos *DTMF* de um cartão de contacto.

Definições para o desvio de chamadas

↩ Vá para **Menu** → **Ferramen.** → **Desviar ch..**

Quando este serviço de rede é activado, pode direccionar as chamadas recebidas para outro número, por exemplo, para o número da caixa de correio voz. Para obter informações detalhadas, contacte o fornecedor de serviços.

- Selecciona uma das opções de desvio; por exemplo, seleccione *Se ocupado* para desviar chamadas de voz quando o seu número está ocupado ou quando rejeita chamadas recebidas.
- Selecciona **Opções** → *Activar* para activar a definição de desvio, *Cancelar* para desactivar a definição de desvio ou *Verificar o estado* para verificar se o desvio está ou não activado.
- Para cancelar todos os desvios activos, seleccione **Opções** → *Cancel. tds. desvios*.

Para obter informações sobre os indicadores de desvio, consulte "[Indicadores relacionados com acções](#)", p. 9.



Nota: Não poderá ter a restrição de chamadas recebidas e o desvio de chamadas activos ao mesmo tempo. Consulte "[Restrição ch. \(serviço de rede\)](#)", p. 52.

Registo – Registo de chamadas e registo geral



Vá para **Menu** → **Extras** → **Registo**.

No registo, pode monitorizar chamadas telefónicas, mensagens de texto, ligações de dados por pacotes e chamadas de dados e de fax registadas pela consola de jogos. Pode filtrar o registo geral para ver apenas um tipo de acontecimento e criar novos cartões de contacto baseados nas informações do registo.



Nota: As ligações à caixa de correio remota, ao centro de mensagens multimédia ou a páginas do browser são mostradas como chamadas de dados ou ligações de dados por pacotes no registo de comunicações geral.



Sugestão! Para ver uma lista de mensagens enviadas, vá para **Mensagens** → **Enviadas**.




Registo de chamadas recentes



Vá para **Menu** → **Extras** → **Registo** → *Ch. recentes*.

A consola de jogos regista os números de telefone de chamadas não atendidas, recebidas e efectuadas, além da duração e do custo aproximados das chamadas. A consola de jogos só regista as chamadas não atendidas e recebidas se a rede suportar essas funções e se a consola de jogos estiver ligada e dentro da área do serviço de rede.

Ícones:



-  vista Chamadas não atendidas,
-  vista Recebidas e
-  vista Números marcados.

Opções das vistas Não

Atendidas, Recebidas, Efectuadas: *Chamar, Utilizar número, Apagar, Limpar lista, Juntar a Contactos, Ajuda e Sair.*



Chamadas não atendidas e chamadas recebidas

Para ver uma lista dos últimos 20 números de telefone dos quais alguém lhe tentou ligar sem êxito (serviço de rede), vá para **Registo**→ *Ch. recentes*→ *Ch. atendidas*.

 **Sugestão!** Quando vir uma nota no modo de espera acerca de chamadas não atendidas, prima **Mostrar** para ter acesso à lista de chamadas não atendidas. Para efectuar o retorno de uma chamada, seleccione o número ou nome que pretende e prima .


Para ver uma lista dos últimos 20 números ou nomes de quem aceitou chamadas (serviço de rede), vá para **Registo**→ *Ch. recentes*→ *Ch. recebidas*.

Números marcados

 **Sugestão!** Prima  no modo de espera para abrir a vista Números marcados.

Para ver os últimos 20 números de telefone para onde ligou ou tentou ligar, vá para **Registo**→ *Ch. recentes*→ *Nºs marcados*.


Apagar listas de chamadas recentes

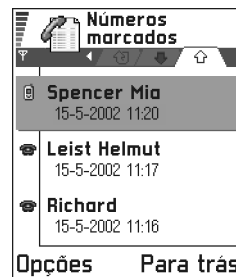
- Para limpar todas as listas de chamadas recentes, seleccione **Opções**→ *Limpar ch. recentes* na vista principal Chamadas recentes.
- Para limpar um dos registos de chamadas, abra o registo que pretende apagar e seleccione **Opções**→ *Limpar lista*.
- Para limpar um acontecimento individual, abra um registo, seleccione o acontecimento e prima .

Duração da chamada

 Vá para **Menu**→ **Extras**→ **Registo**→ *Duração ch.*

Permite-lhe ver a duração das chamadas recebidas e efectuadas.


 **Nota:** O tempo real de facturação das chamadas, por parte do operador de rede, pode apresentar



variações, consoante as funções de rede, os arredondamentos, etc.



Sugestão! Para ver o contador de duração de chamada enquanto tiver uma chamada activa, seleccione **Opções**→ *Definições*→ *Mostrar duração ch.*→ *Sim*.

Apagar contadores de duração de chamada – Seleccione **Opções**→ *Limpar contadores*. Para esta operação necessita do código de bloqueio; consulte *"Segurança"*, p. 49. Para limpar um acontecimento individual, seleccione-o e prima .

Custos de chamada (serviço de rede)

↩ Vá para **Menu**→ **Extras**→ **Registo**→ *Custos das chamadas*.

Os custos de chamadas permitem-lhe verificar o custo da última chamada ou de todas as chamadas. Os custos de chamada são apresentados em separado para cada cartão SIM.




Nota: A facturação real das chamadas e dos serviços, por parte do operador de rede, pode apresentar variações, consoante as funções de rede, os arredondamentos, os impostos, etc.

Limite de custos de chamada definido por um operador de rede

O operador de rede pode limitar o custo das suas chamadas a uma determinada quantia de unidades de carregamento

ou unidades de moeda. Quando o modo de carregamento limitado está activo, as chamadas só podem ser efectuadas desde que o limite de crédito pré-estabelecido (limite do custo de chamadas) não seja excedido e o utilizador se encontre numa rede que suporte o limite de custo de chamadas. O número de unidades restantes é mostrado durante uma chamada e no modo de espera. Quando as unidades de carregamento tiverem expirado, a nota *Atingido o limite do custo da chamada* é apresentada. Contacte o operador de rede para obter informações sobre o modo de carregamento limitado e os preços das unidades de carregamento.

Custo mostrado como unidades de carregamento ou moeda


- Pode configurar a consola de jogos de forma a mostrar o tempo de conversação restante em unidades de carregamento ou unidades de moeda. Para esta operação, necessita do código PIN2; consulte a p.49.
 - 1 Seleccione **Opções**→ *Definições*→ *Mostrar custos em*. As opções são *Moeda* e *Períodos*.
 - 2 Se seleccionar *Moeda*, será mostrada uma nota a pedir que escreva o preço unitário. Introduza o custo da unidade de carregamento ou de crédito da rede assinada e prima **OK**.
 - 3 Escreva um nome para a moeda. Utilize uma abreviatura de três letras, por exemplo, EUR.
-  **Nota:** Quando já não restam unidades de carregamento ou de moeda, só é possível efectuar chamadas para o número de emergência programado

na consola de jogos (por exemplo, o 112 ou outro número de emergência oficial).

Definir pessoalmente um limite de custo de chamadas

- 1 Seleccione **Opções**→ *Definições*→ *Limite custo das ch.*→ *Sim*.
- 2 A consola de jogos pede-lhe que introduza o limite em unidades. Para esta operação, pode necessitar do código PIN2. Dependendo da definição *Mostrar custos em*, introduza a quantidade de unidades de carregamento ou de moeda.

Quando o limite de carregamento que definiu for atingido, o contador pára no valor máximo e a nota *Reiniciar o contador do custo de todas as chamadas* é apresentada. Para poder efectuar chamadas, vá para **Opções**→ *Definições*→ *Limite custo das ch.*→ *Não*. Para esta operação, necessita do código PIN2, consulte a p. 49.

Apagar contadores de custo de chamadas - Seleccione **Opções**→ *Limpar contadores*. Para esta operação, necessita do código PIN2, consulte a p. 49. Para limpar um acontecimento individual, seleccione-o e prima .



Contador de dados GPRS

↩ Vá para **Menu**→ **Extras**→ **Registo**→ *Contador GPRS*.

Permite-lhe verificar a quantidade de dados enviados e recebidos durante ligações de dados por pacotes (GPRS).

Por exemplo, as ligações GPRS podem ser-lhe cobradas de acordo com a quantidade de dados enviados e recebidos.

Ver o registo geral de chamadas

↩ Vá para **Menu**→ **Extras**→ **Registo e prima**  seguido de .




No registo geral, para cada acontecimento de comunicação, pode ver o nome do emissor ou do receptor, o número de telefone, o nome do operador de rede ou o ponto de acesso.

Nota:

Os subacontecimentos, como uma mensagem de texto enviada em mais do que uma parte e ligações de dados por pacotes, são registados como um acontecimento de comunicação.

Registo	
	WAP
	987654321
	Leist Helmut
	Spencer Mia
	123456789
	Moncourt Anaïs
Opções	Sair

Ícones:

-  para eventos de comunicações recebidos,
-  efectuados e
-  não atendidos.

Filtrar o registo

- 1 Seleccione **Opções**→ *Filtrar*. É aberta uma lista de filtros.
- 2 Seleccione um filtro e prima **Escolher**.

Apagar o conteúdo do registo

- Para apagar todo o conteúdo do registo, seleccione Opções→ *Limpar registo*. Confirme premindo SIM.

Contador de dados por pacotes e contador de ligação

- Para ver a quantidade de dados transferidos, em kilobytes, e a duração de uma determinada ligação, seleccione um acontecimento de entrada ou de saída e seleccione Opções→ *Ver detalhes*.

Definições do registo

- Seleccione **Opções**→ *Definições*. É aberta a lista de definições.
 - *Duração do registo* - Os acontecimentos do registo permanecem na memória da consola de jogos durante um número de dias definido, após os quais são automaticamente apagados para libertar memória.
 - ➡ **Nota:** Se seleccionar *Sem registo*, todo o conteúdo do registo, o Registo de chamadas recentes e os Relatórios de entrega de mensagens são permanentemente apagados.
 - Para *Duração ch.*, *Mostrar custos em*, *Limite custo das ch.*, consulte as secções "*Duração da chamada*" e "*Custos de chamada (serviço de rede)*", mais atrás neste capítulo.

Directório SIM



➡ Vá para **Menu**→ **Ferramen.**→ **Directório SIM**.

O seu cartão SIM pode fornecer serviços adicionais a que pode aceder nesta pasta. Consulte também "*Copiar contactos entre o cartão SIM e a memória da consola de jogos*", p. 54, '*Confirmar acções do serviço SIM*', p. 51, '*Definições de marcações permitidas*', p. 50 e "*Visualizar mensagens num cartão SIM*", p. 89.

Opções no directório SIM:

Abrir, Chamar, Novo contacto SIM, Modificar, Apagar, Marcar/Desmarcar, Copiar p/ Contactos, Meus números, Detalhes do SIM, Ajuda e Sair.

➡ **Nota:** Para informações sobre a disponibilidade, as tarifas e a utilização dos serviços SIM, contacte o fornecedor do cartão SIM, por exemplo, o operador de rede, fornecedor de serviços ou agente.

- No directório SIM, pode ver os nomes e números guardados no cartão SIM, pode adicioná-los ou editá-los e pode efectuar chamadas.

Cartão de memória



➡ Vá para **Menu**→ **Ferramen.**→ **Cart. memória**.

Se tiver um cartão de memória pode utilizá-lo para guardar os jogos, pistas de música, ficheiros multimédia

como clips de vídeo e ficheiros de som, imagens, informações de mensagens e para efectuar cópias de segurança de informações da memória do telefone.

Importante: Mantenha os cartões de memória fora do alcance das crianças.

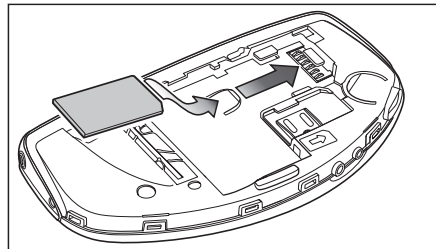
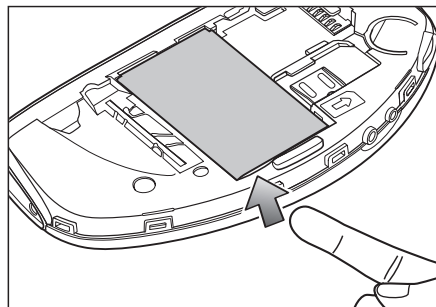
Nota: Utilize apenas cartões multimédia (MMC) compatíveis com este dispositivo. Outros cartões de memória, como os cartões Secure Digital (SD), não encaixam na ranhura do cartão MMC e não são compatíveis com este dispositivo. A utilização de um cartão de memória incompatível pode danificar o cartão, bem como a consola de jogos, e os dados guardados no cartão incompatível poderão ficar corrompidos.

Nota: Poderá encontrar pormenores sobre como utilizar o cartão de memória com outras funções e aplicações da consola de jogos nas secções que descrevem estas funções e aplicações.

Opções no cartão de memória:

Criar cóp.sg. m.disp., Restaurar do cartão, Formatar cart. mem., Nome cart. memória, Definir senha, Mudar senha, Remover senha, Desbloq. cart. mem., Detalhes memória, Ajuda e Sair.


Para inserir o cartão de memória




- 1 Certifique-se de que a consola de jogos está desligada. Se estiver ligada, prima sem soltar, para desligá-la.
- 2 Com a parte de trás da consola de jogos virada para si, abra a tampa e deslize o dedo na ranhura. Em seguida,

levante a bateria. Consulte 'Inserir o cartão SIM' no manual Início rápido para obter instruções sobre como remover a tampa.

- 3 Remova o cartão de memória existente (se tiver um inserido).
- 4 Posicione o cartão de memória na respectiva ranhura (tal como ilustrado na figura). Certifique-se de que os contactos dourados do cartão estão virados para baixo.
- 5 Depois de fixar o cartão, coloque novamente a bateria e a tampa, deslizando-a até encaixar.

 **Importante:** Não retire o cartão de memória durante uma operação. Certifique-se de que fecha todas as aplicações do cartão de memória antes de retirá-lo.


 **Importante:** Se estiver a instalar uma aplicação no cartão de memória e necessitar de reiniciar a consola de jogos, não retire o cartão até o reinício ser concluído. Caso contrário, poderão perder-se os ficheiros da aplicação.

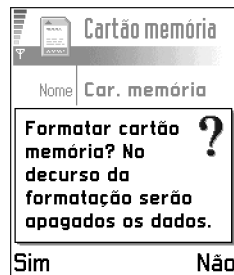
Formatar o cartão de memória

Os cartões de memória são fornecidos por vários fabricantes. Alguns cartões de memória são fornecidos pré-formatados e outros requerem formatação. Consulte o representante e, se não tiver a certeza, formate o cartão de memória. Tem de formatar o cartão de memória antes de o utilizar pela primeira vez.

- Selecione *Opções* → *Formatar cart. mem.*

Ser-lhe-á pedido que confirme o pedido e, assim que o fizer, a formatação é iniciada.

 **Importante:** Quando um cartão de memória é formatado, todos os dados no cartão perdem-se para sempre.



Efectuar cópias de segurança e restaurar informações

Pode efectuar cópias de segurança de informações da memória da consola de jogos para o cartão de memória.

- Selecione *Opções* → *Criar cóp.sg. m.disp.*

Pode restaurar informações do cartão de memória para a memória da consola de jogos.

- Selecione *Opções*→ *Restaurar do cartão*.

Password do cartão de memória

Pode definir uma password para bloquear o cartão de memória contra utilizações não autorizadas.



Nota: A password é guardada na consola de jogos e não terá de reintroduzi-la quando utilizar o cartão de memória na mesma consola de jogos. Se pretender utilizar o cartão de memória noutra consola de jogos, ser-lhe-á pedida a password.

Definir, alterar ou remover a password

- Selecione *Opções*→ *Definir senha*, *Mudar senha* ou *Remover senha*.

Para cada opção, ser-lhe-á solicitada a introdução e confirmação da password. A password pode ter até oito caracteres.



Importante: Quando a password é removida, o cartão de memória é desbloqueado e pode ser utilizado noutra consola de jogos sem uma password.

Desbloquear um cartão de memória

Se inserir outro cartão de memória protegido por password na consola de jogos, ser-lhe-á pedido para introduzir a password do cartão.


- Para desbloquear o cartão, selecione *Opções*→ *Desbloq. cart. mem.*

Verificar o consumo de memória



Utilizando a opção *Mem. utiliz.*, poderá verificar o consumo de memória dos diferentes grupos de dados e a memória disponível para instalação de novas aplicações ou software, no cartão de memória.


- Selecione *Opções*→ *Mem. utiliz.*


3. Jogos


 **Nota:** Para utilizar esta função, a consola de jogos tem de estar ligada. Não ligue a consola de jogos quando a utilização da mesma for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou de situações de perigo.

O desempenho dos jogos pode ficar reduzido se tiver muitas aplicações abertas. Assim, feche outras aplicações antes de começar a jogar.

Pode utilizar as teclas de jogos principais  e  para jogar. Podem ser utilizadas outras teclas consoante o jogo, consulte as instruções fornecidas com o jogo para mais informações.


 **Sugestão!** Pode atender e efectuar uma chamada enquanto continua a jogar.

 **Nota:** Os jogos consomem alguma energia e a autonomia da consola de jogos fica reduzida.

 **Nota:** O Leitor de música não está acessível durante os jogos.


Pode adquirir uma variedade de jogos para a consola de jogos. Para obter informações sobre a disponibilidade de jogos diferentes, contacte o fornecedor de jogos autorizado da Nokia ou visite o site www.n-gage.com.


Começar um jogo

 **Nota:** Remova o cabo USB da consola de jogos antes de começar a jogar.

Cada jogo é fornecido num cartão de memória separado. Insira o cartão de memória do jogo na consola de jogos Nokia N-Gage. Consulte "[Cartão de memória](#)", p. 25. O ícone do jogo aparece automaticamente no **Menu** principal como o nono ícone.

Consulte as instruções para jogar fornecidas com o jogo para obter informações adicionais. Pode também levar a cabo jogos Java que tenha transferido da Internet. Consulte "[Instalar uma aplicação Java](#)", p. 118.

Prima **Menu**, vá para o ícone do jogo e prima .

 **Sugestão!** Prima **Menu** →  para começar o jogo.

Começar um jogo com dois participantes

Pode jogar alguns jogos a dois através de uma ligação Bluetooth com um amigo que tenha o mesmo jogo num dispositivo compatível. Antes de começar a jogar a dois, certifique-se de que as definições Bluetooth


dos dispositivos são compatíveis. Consulte "[Ligação Bluetooth](#)", p. 123. Consulte as instruções fornecidas com o jogo para obter detalhes sobre como começar o jogo, sobre níveis diferentes e funcionalidades adicionais, etc.

Começar um jogo com vários participantes

Poderá jogar alguns jogos com vários jogadores através de ligações Bluetooth com amigos que tenham o mesmo jogo num dispositivo compatível. Antes de começar um jogo com vários participantes, certifique-se de que as definições Bluetooth dos dispositivos são compatíveis. Consulte "[Ligação Bluetooth](#)", p. 123. Consulte as instruções fornecidas com o jogo para obter detalhes sobre como começar o jogo, sobre níveis diferentes e funcionalidades adicionais, etc.

4. Leitor de música e rádio


Pode ouvir música guardada no cartão de memória ou rádio com a consola de jogos. Pode também gravar música da rádio ou a partir de uma origem de música externa. Pode gravar ou transferir pistas de música com uma qualidade próxima da qualidade do CD para o cartão de memória.


 **Nota:** O cartão de memória só consegue apresentar os detalhes das primeiras 255 pistas de música.

Para transferir pistas de música de um computador compatível para a consola de jogos, consulte "[Nokia Audio Manager](#)", p. 36.




Leitor de música


 **Nota:** Para utilizar esta função, a consola de jogos tem de estar ligada. Não ligue a consola de jogos quando a utilização da mesma for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou de situações de perigo.



↩ Vá para **Menu** → **Média** → **Leitor** para abrir o leitor de música ou prima .


Com o *Leitor*, pode ouvir as pistas de música que guardou no cartão de memória. Para ouvir, ligue os auriculares

(consulte "[Ligar e utilizar os auriculares](#)", p. 14) à consola de jogos ou oiça através do altifalante.



 **Nota:** É apenas possível reproduzir música a partir de um cartão de memória de 32MB, 64MB ou 128MB. Não são suportados outros cartões de memória.

 **Nota:** Utilizar o *Leitor* consome potência adicional e o tempo de funcionamento da consola de jogos diminui.









 **Sugestão!** Para ligar rapidamente o *Leitor*, prima o botão de leitor de música especial .

 **AVISO!** Ouvir música num volume alto pode diminuir a capacidade de audição.

Quando tiver ligado o *Leitor*, este começa a reproduzir pistas.


Para ajustar o nível de volume do auricular ou do altifalante, prima  ou  para aumentar ou diminuir o nível de volume.

Ouvir música

Pode seleccionar reproduzir/pausa , parar , pista anterior , pista seguinte  e gravar  premindo  ou  para realçar o botão de controlo e, em seguida, premindo  para seleccionar.





Opções no leitor de música: *Lista de pistas, Definições, Activar altifalante / Desactivar altifalante, Ajuda e Sair.*



 **Sugestão!** Pode também premir o botão do auricular para seleccionar a pista seguinte.

Na *Lista de pistas* pode ver e reproduzir as pistas de músicas que guardou na consola de jogos.

Opções da Lista de pistas:
Reproduzir, Apagar, Mudar o nome, Juntar à lista pistas / Remover da lista, Ajuda e Sair.

Para ver as pistas de música guardadas prima *Opções* → *Lista de pistas*.

 **Sugestão!** Quando ouvir música pode premir  para apresentar as *Opções*.

Para reproduzir uma das pistas de música na *Lista de pistas*, prima  ou  para realçar a pista e, em seguida, prima *Opções* → *Reproduzir*.

Pode atender e realizar chamadas enquanto ouve o leitor de música. Durante uma chamada, a pista é colocada em pausa e o leitor de música fica sem som. Quando termina a chamada, o leitor de música recomeça automaticamente.

Para atender uma chamada enquanto utiliza o auricular, prima o botão do mesmo. O *Leitor* fica em pausa quando a consola de jogos toca. Para terminar a chamada, prima novamente o botão do auricular. Consulte "[Ligar e utilizar os auriculares](#)", p. 14 para obter mais informações.


Para editar as definições, prima *Opções* e seleccione *Definições*. Estão disponíveis as seguintes opções:

- *Estilo do som*: Pode seleccionar o estilo das pistas de música reproduzidas para definir automaticamente as opções do equalizador, tais como os níveis de Graves/Agudos e Panorâmica de acordo com o estilo seleccionado. Isto pode melhorar a qualidade de reprodução. Os estilos são: *Rock, Pop, Dança, Jazz, Clássico, Latino e Normal*.
- *Opções reprodução*: Selecciona *Normal* para reproduzir as pistas guardadas na consola de jogos pela ordem com que são apresentadas na lista de pistas. Pode também seleccionar *Ao acaso* ou *Repetir*.
- *Reforço de baixos*: Pode adicionar mais graves ao estilo de música actual.

Opções nas Definições:
Alterar, Ajuda e Para trás.




Gravar a partir de equipamento externo

Pode ligar a consola de jogos a equipamento de áudio externo, por exemplo, um leitor de CDs e gravar música directamente para a consola de jogos.

 **Nota:** Não utilize esta funcionalidade ilegalmente! A música pode estar protegida por direitos de autor. A gravação dessas pistas de música só é permitida para utilização pessoal. É ilegal copiar essas pistas de música com o objectivo de venda ou distribuição.

Para gravar uma pista de música de equipamento de áudio externo compatível.

- 1 Ligue o equipamento de áudio externo. Consulte "Ligar e utilizar os cabos fornecidos", p. 15 para obter mais informações.
- 2 Prima **Menu** → **Média** → **Leitor**.


- 3 Prima  para realçar o botão de controlo da gravação  e, em seguida, prima  para gravar. Para parar a gravação, prima **Parar**.
- 4 Introduza o número da faixa e prima **OK**.




Pode atender e fazer chamadas enquanto efectua gravações. O leitor de música fica sem volume mas a gravação continua em fundo. Quando termina a chamada, a vista do leitor de música regressa automaticamente.



Rádio





 **Nota:** Para utilizar esta função, a consola de jogos tem de estar ligada. Não ligue a consola de jogos quando a utilização da mesma for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou de situações de perigo.


➡ Vá para **Menu** → **Média** → **Rádio** para abrir Rádio ou prima .

Pode ouvir *Rádio* na consola de jogos utilizando o auricular (consulte "Ligar e utilizar os auriculares", p. 14) ou o altifalante. O fio do auricular funciona como a antena do rádio, por isso deixe-o solto e certifique-se sempre de que está ligado.









Para ajustar o nível de volume do auricular ou do altifalante, prima  ou  para aumentar ou diminuir o nível de volume.

 **Nota:** A qualidade da difusão de rádio depende da cobertura da estação de rádio nessa determinada área.

 **AVISO!** Ouvir música num volume alto pode diminuir a capacidade de audição.

 **Sugestão!** Premir o botão do auricular selecciona o canal guardado seguinte.

 **Sugestão!** Para ligar rapidamente o *Rádio* prima o botão especial do rádio .


Pode seleccionar o canal seguinte , canal anterior , Sintonização automática para cima , Sintonização automática para baixo  e gravar  premindo  ou  para realçar o botão de controlo e, em seguida, premir  para seleccionar.






Opções no Rádio: *Canais, Activar altifalante / Desactivar altifalan., Sintoniz. aut. p/cima, Sintoniz.aut.p/baixo, Sintonizaç. manual, Guardar canal, Ajuda e Sair.*

Sintonizar um canal do rádio



- Quando *Rádio* estiver activado, seleccione **Opções** → *Sintoniz. aut. p/cima* ou *Sintoniz.aut.p/baixo* para sintonização automática. Quando um canal é localizado, a nova frequência é apresentada.

 **Nota:** Se já tiver canais de rádio guardados, então o número do canal e respectivo nome podem também ser apresentados.


 **Nota:** O intervalo da frequência vai de 87.5 a 108.0 MHz.

- Pode também sintonizar manualmente seleccionando **Opções** → *Sintonizaç. manual* e premindo  ou .

para mover a frequência para cima ou para baixo (passos de 0.05 MHz).

 **Sugestão!** Se conhecer a frequência pretendida então utilize o teclado para a introduzir rapidamente (prima  para um ponto decimal).

- Para guardar o canal na consola de jogos seleccione **Opções**→ *Guardar canal*. Desloque-se para a localização de canais onde pretende guardar o canal e prima **Escolher**. Introduza o nome da estação de rádio e prima **OK**.


 **Nota:** Os intervalos vazios são apresentados com uma frequência predefinida de 87.5 MHz.

Utilizar o Rádio


Opções na lista de canais:

Ouvir, Activar altifalante / Desactivar altifalan., Mudar nome, Apagar, Ajuda e Sair.


Quando o *Rádio* está ligado pode desligá-lo premindo **Sair**.

 **Nota:** Quando o altifalante é activado, o auricular fica sem som.




Pode atender e realizar chamadas enquanto ouve rádio. Durante uma chamada, o rádio fica sem som. Quando termina a chamada, o rádio recomeça automaticamente.




 **Nota:** Utilizar o *Rádio* consome potência e o tempo de funcionamento da consola de jogos diminui.

Se já tiver canais de rádio guardados, pode seleccionar **Opções**→ *Canais* para seleccionar o canal que pretende ouvir. Pode também seleccionar uma localização do canal de rádio entre 1 e 9 premindo o botão relativo ao número correspondente. Também pode seleccionar uma localização do canal de rádio entre 10 a 20 premindo um botão numerado imediatamente depois de outro, por exemplo 1 + 0 = 10, 1 + 5 = 15 e 2 + 0 = 20.


 **Nota:** Se o auricular estiver desligado, o *Rádio* vai atingir o tempo limite de 5 minutos e desliga-se.

Gravar a partir do Rádio

Pode gravar o canal de rádio actual premindo  para realçar o botão de controlo de gravação  e, em seguida, premindo  para gravar. Introduza o nome da pista e prima **OK**.

 **Nota:** Quando no modo de gravação, o botão de gravação  torna-se o botão de controlo para parar .

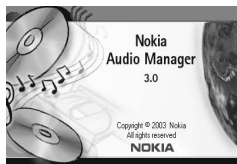



 **Sugestão!** Pode também utilizar **Parar**.

Pode atender e realizar chamadas enquanto grava a partir do rádio. O rádio fica sem volume e a gravação continua em fundo. Quando termina a chamada, o rádio recomeça automaticamente. É possível reproduzir as gravações de rádio utilizando o leitor de música.


Nokia Audio Manager


Com o Nokia Audio Manager, pode seleccionar pistas de música digital num computador compatível e transferi-las para o cartão de memória da consola de jogos Nokia N-Gage. O software do Nokia Audio Manager permite-lhe também criar listas de reprodução M3U no computador, com referências a pistas de MP3 ou a pistas guardadas a partir de CDs. Para o computador aceder à área de armazenamento de multimédia (cartão de memória) na consola de jogos, tem de ligar a mesma ao computador utilizando o cabo DKE-2 USB Mini-B fornecido). Consulte "[Ligar e utilizar os cabos fornecidos](#)", p. 15. O conteúdo do cartão de memória da consola de jogos pode então ser apresentado na área Telemóvel da janela *Estúdio musical* do Nokia Audio Manager. As pistas de música nas listas de reprodução podem ser, por exemplo, transferidas a partir de CDs.



 **Nota:** Quando utilizar o Nokia Audio Manager, só tem de ligar a consola de jogos ao computador através do cabo DKE-2 USB Mini-B fornecido (Consulte "[Ligar](#)


[e utilizar os cabos fornecidos](#)", p. 15.); tudo o resto é efectuado no computador.

 **Nota:** Não utilize esta funcionalidade ilegalmente! A música pode estar protegida por direitos de autor. A gravação dessas pistas de música só é permitida para utilização pessoal. É ilegal copiar essas pistas de música com o objectivo de venda ou distribuição.

 **Sugestão!** Pode encontrar a aplicação no CD-ROM fornecido no pacote de vendas.

Requisitos de sistema

Para instalar e utilizar o Nokia Audio Manager, necessita do seguinte:

- Um computador compatível com Intel, com o sistema operativo Windows 98 Segunda Edição, Millennium Edition, Windows 2000 ou Windows XP.
-  **Nota:** O software não é suportado num computador cujo sistema tenha sido actualizado do Windows 95 ou 3.1 para o Windows 98.
- Pentium MMC 266 MHz CPU (Pentium 300 MHz recomendado),
- Pelo menos 35 MB de espaço livre no disco,
- Mínimo de 48 MB de espaço na memória recomendado, 64 MB sugerido para o Windows 2000,
- Monitor com 800 x 600 pixels e mais de 65536 cores, definições High Colour,
- Unidade de CD ROM SCSI/ANSI X3T10-1048D padrão. ATAPI/SFF-8020i padrão.

Instalar o Nokia Audio Manager



Nota: Não ligue o cabo USB ao computador antes de ter instalado o software informático do Nokia Audio Manager a partir do CD-ROM fornecido no pacote de vendas da consola de jogos Nokia N-Gage.

- 1 Inicie o Windows.
- 2 Insira o CD-ROM fornecido no pacote de vendas na unidade de CD-ROM do computador.
- 3 O CD-ROM deve iniciar automaticamente. Se não for este o caso, abra o Explorador do Windows e seleccione a unidade de CD-ROM onde inseriu o CD-ROM. Clique com o botão direito do rato no ícone Nokia Audio Manager e seleccione Execução automática.
- 4 Siga as instruções de instalação apresentadas no ecrã do computador para concluir com êxito a instalação.
- 5 Quando a instalação do programa de software estiver concluída, a pasta Nokia Audio Manager é adicionada a Programas.



Nota: É necessário reiniciar o computador após a instalação do software Nokia Audio Manager.

Guardar pistas de CD utilizando o Nokia Audio Manager

No computador, abra o Nokia Audio Manager, é apresentado o ecrã inicial.

- 1 Insira um CD de música na unidade de CD do computador e clique no ícone de *Leitor de CD*.

Por predefinição, todas as informações relativas a pistas devem ser apresentadas.

- 2 Para guardar pistas, seleccione as mesmas e clique no botão *Guardar faixas*.



Nota: Não remova o CD até a operação para guardar estar concluída. Uma barra de evolução indica aproximadamente o tempo que vai demorar para guardar as pistas.

- 3 Para transferir as pistas guardadas para o *Estúdio musical*, clique no botão *+ Adicionar*, seleccione a(s) pista(s) pretendida(s) e clique em *Open*.

Pode agora transferir as pistas no *Estúdio musical* para a consola de jogos **N-Gage**.

Transferir pistas de música para o dispositivo

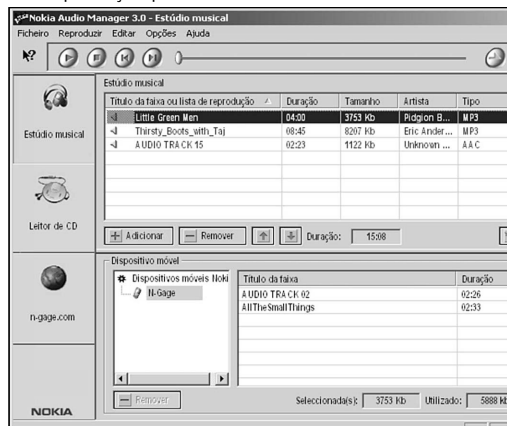
- 1 Guarde as pistas e listas de reprodução no *Estúdio musical* do Nokia Audio Manager, consulte a secção anterior ou a ajuda do Nokia Audio Manager para obter mais instruções.



Nota: Verifique se o computador compatível e a consola de jogos estão ligados utilizando o cabo USB fornecido. Consulte ["Ligar e utilizar os cabos fornecidos"](#), p. 15.

- 2 No computador, abra o Nokia Audio Manager. É apresentado o ecrã inicial.
- 3 Clique no ícone na área Telemóvel do *Estúdio musical*.
- 4 Seleccione as pistas ou listas de reprodução que pretende transferir para o cartão de memória

da consola de jogos: realce as pistas ou listas de reprodução pretendidas clicando nas mesmas.



5 Clique em *Transferir para o telemóvel*.

Se tiver seleccionado mais música do que a que se ajusta ao cartão de memória da consola de jogos, obterá uma mensagem de erro. Anule a selecção de algumas das pistas de música seleccionadas até a selecção se ajustar.

Transferir utilizando o Explorador do Windows


É possível utilizar o Explorador do Windows para transferir pistas de música em MP3 ou .AAC para o cartão de memória da consola de jogos.




Nota: Verifique se o computador compatível e a consola de jogos estão ligados utilizando o cabo USB fornecido. Consulte ["Ligar e utilizar os cabos fornecidos"](#), p. 15.

- 1 Abra o Explorador do Windows e visualize os discos existentes no computador. Uma das unidades com letra deve mostrar a consola de jogos **N-Gage** (disco local). Clique para visualizar uma janela que mostra o conteúdo do cartão de memória da consola de jogos.
- 2 Abra uma segunda instância do Explorador do Windows e visualize o conteúdo da pasta no computador a partir do qual pretende transferir as pistas em MP3 e .AAC.
- 3 Seleccionar as pistas no computador compatível que pretende transferir para a consola de jogos e arraste e largue essas pistas na primeira janela. As pistas serão agora transferidas para a consola de jogos, podendo ser reproduzidas pelo *Leitor*.

Antes de transferir pistas utilizando o Explorador do Windows verifique o tamanho dos ficheiros a transferir. Permita aproximadamente 10 segundos para a transferência de cada 1MB. Não interrompa a transferência ou remova o cabo antes de o processo estar concluído.

 **Importante!** O Explorador do Windows pode indicar a conclusão da transferência dos ficheiros antes de ter decorrido tempo suficiente. Este não é necessariamente o caso, tendo o utilizador de aguardar aproximadamente 10 segundos para a transferência de cada 1MB. Se a transferência for interrompida mais cedo, os ficheiros podem não ser transferidos.

 **Nota:** Os ficheiros transferidos com o Explorador do Windows não são vistos na janela Telemóvel do Nokia Audio Manager.

Se tiver seleccionado mais música do que a que se ajusta ao cartão de memória da consola de jogos, obterá uma mensagem de erro. Remova algumas pistas de música e tente de novo.

n-gage.com

O Nokia Audio Manager inclui uma janela para navegar na Internet. Por predefinição, a home page do browser é n-gage.com. É possível introduzir qualquer URL no campo de localização. Para procurar na Internet, a localização tem de ser definida com um site com um motor de procura. Pistas da Internet têm de ser transferidas para o computador para poderem ser adicionadas à janela *Estúdio musical* para transferência para a consola de jogos.

Outras funcionalidades

Tipos de pistas de música suportadas

O Nokia Audio Manager suporta pistas de música em MP3 e listas de reprodução M3U. As listas de reprodução podem ser criadas no *Estúdio musical*. Quando uma lista de reprodução é seleccionada para transferência para o cartão de memória da consola de jogos, apenas as pistas que constam na lista de reprodução são transferidas. As pistas criadas pelo *Leitor de CD* têm uma extensão de ficheiro .AAC. Estes ficheiros podem ser reproduzidos no computador pelo Nokia Audio Manager e transferidos para o cartão de memória da consola de jogos.

Editar campos em pistas no computador compatível





Quando as pistas ou listas de reprodução são apresentadas no *Estúdio musical*, é possível editar informações relativas às pistas e aos artistas. Consulte a ajuda do Nokia Audio Manager para obter mais detalhes.



5. Definições

↩ Vá para **Menu** → **Ferramen.** → **Definições.**

Alterar definições gerais

- 1 Seleccione um grupo de definições e prima  para o abrir.
- 2 Seleccione uma definição que pretenda alterar e prima  para
 - mudar entre opções caso sejam só duas (**Activado/Desactivado**).
 - abrir uma lista de opções ou um editor.
 - abrir um controlo de regulação, prima  ou  para aumentar ou diminuir o valor, respectivamente.

Definições do dispositivo









Geral



- *Idioma do dispositivo* - Pode alterar o idioma dos textos do visor da consola de jogos. Esta alteração também afectará o formato utilizado para a data e hora e os separadores utilizados, por exemplo, em cálculos. Se escolher *Automático*, a consola de jogos escolhe o idioma de acordo com as informações do cartão SIM.


Depois de ter alterado o idioma do texto do visor, tem de reiniciar a consola de jogos.





Nota: A alteração das definições de *Idioma do dispositivo* ou *Idioma de escrita* afecta todas as aplicações da consola de jogos e a alteração permanece em vigor até mudar novamente estas definições.


- *Idioma de escrita* - Pode alterar o idioma de escrita da consola de jogos permanentemente. A alteração do idioma afecta
 - os caracteres disponíveis quando é premida qualquer tecla ( - ),
 - o dicionário de texto previsível utilizado e
 - os caracteres especiais que estão disponíveis quando prime as teclas  e .
- **Exemplo:** Está a utilizar uma consola de jogos cujos textos do visor estão em inglês mas pretende escrever todas as mensagens em francês. Depois de alterar o idioma, o dicionário de texto previsível procura palavras em francês e os caracteres especiais mais comuns ou sinais de pontuação utilizados no idioma francês estão disponíveis quando prime as teclas  e .

 **Sugestão!** Também pode efectuar esta alteração em alguns editores. Prima  e escolha *Idioma de escrita*..

- **Dicionário** – Para definir a entrada de texto previsível como *Sim* ou *Não* para todos os editores da consola de jogos. Também pode alterar esta definição quando estiver num editor. Prima  e escolha *Dicionário* → *Activar dicionário* ou *Não*.



 **Nota:** O dicionário de texto previsível não está disponível para todos os idiomas.


- **Boas vindas** – Prima  para abrir a definição. O logótipo ou a nota de boas-vindas é apresentado por breves instantes sempre que ligar a consola de jogos. Selecciona *Predefinido* se pretender utilizar a imagem predefinida. Selecciona *Texto* para escrever uma nota de boas-vindas (máx. de 50 letras). Selecciona *Imagem* para seleccionar uma fotografia ou imagem de **Imagens**.
- **Def. originais dispos.** – Pode repor algumas das definições originais. Para tal, precisa do código de bloqueio. Consulte a p. 49. Depois de repor as definições, a consola de jogos poderá demorar mais tempo a ligar.

 **Nota:** Todos os documentos e ficheiros que tenha criado ficam tal como estão.

Modo de espera

- **Imagem de 2º plano** – Pode escolher qualquer imagem para utilizar como um imagem de segundo plano no modo de espera. Selecciona *Sim* para escolher a imagem em **Imagens**.

- **Tecla selecção esq. e Tecla selecção dir.** – Pode alterar os atalhos que aparecem sobre as teclas de selecção da esquerda  e da direita  no modo de espera. Além das aplicações, pode fazer com que o atalho aponte para uma função, por exemplo, *Nova msg.*

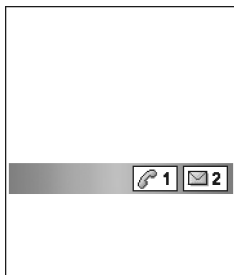
 **Nota:** Não pode ter um atalho para uma aplicação que tenha instalado.

Ecrã

- **Contraste** – Para alterar o contraste do visor para mais claro ou mais escuro.
- **Paleta de cores** – Para alterar a paleta de cores utilizada no visor.
- **Temp. lim.p/prot.ecrã** – O protector de ecrã é activado quando se esgota o tempo limite do mesmo. Quando o protector de ecrã estiver activo, o visor fica limpo e poderá ver a barra do protector de ecrã.
- Para desactivar o protector de ecrã, prima qualquer tecla.




- *Protector de ecrã* – Escolha o que é mostrado na barra do protector de ecrã: hora e data ou um texto escrito por si. A posição e a cor de segundo plano da barra do protector de ecrã são alteradas em intervalos de um minuto. Além disso, o protector de ecrã muda para indicar o número de mensagens novas ou chamadas não atendidas.



Definições da chamada



 **Nota:** Para alterar as definições do desvio de chamadas, vá para **Menu**→**Ferramen.**→**Desviar ch.**. Consulte "Definições para o desvio de chamadas", p. 21.


Enviar meu número

- Este serviço de rede permite-lhe definir se pretende que o seu número de telefone seja apresentado (*Sim*) ou ocultado (*Não*) perante a pessoa para quem está a efectuar a chamada. O valor também poderá ser definido pelo operador da rede ou fornecedor de serviços quando fizer uma subscrição (*Defin. pela rede*).

Ch. em espera: (serviço de rede)

- A rede informá-lo-á sobre a recepção de uma nova chamada quando estiver com uma chamada em curso. Escolha: *Activar* para pedir à rede para activar as chamadas em espera, *Cancelar* para pedir à rede para desactivar as chamadas em espera ou *Verificar o estado* para verificar se a função está activa ou não.



Remarcação automat.

- Quando esta definição estiver activada, a consola de jogos fará até dez tentativas de ligação após uma tentativa de chamada sem êxito. Prima  para parar a remarcação automática.




Resumo após ch.

- Active esta definição se pretender que a consola de jogos mostre por breves instantes a duração e o custo da última chamada. Para mostrar os custos, o *Limite custo das ch.* tem de ser activado no cartão SIM. Consulte a p. 23.

Marcação rápida

- Seleccionar *Sim* e os números atribuídos às teclas de marcação rápida ( - ) podem ser marcados premindo a tecla sem soltar. Consulte também "Atribuir teclas de marcação rápida", p. 58.

Atend. c/ qualq. tecla

- Seleccionar *Sim* e poderá atender uma chamada premindo, por breves instantes, qualquer tecla, com excepção de ,  e .

Linha em utilização (serviço de rede)


- Esta definição só é mostrada se o cartão SIM suportar dois números de subscritor, ou seja, duas linhas telefónicas. Escolha a linha telefónica (*Linha 1* ou *Linha 2*) que pretende utilizar para efectuar chamadas e enviar mensagens de texto. Qualquer que seja a linha escolhida, podem ser atendidas chamadas em ambas as linhas.



Nota: Não poderá efectuar chamadas se escolher *Linha 2* e não tiver subscrito este serviço de rede.

Para impedir a selecção de linhas, escolha *Troca de linha* → *Desactivar* se for suportado pelo cartão SIM. Para alterar esta definição, precisa do código PIN2.



Sugestão: Para alternar entre as linhas telefónicas, mantenha  premida no modo de espera.

Definições da ligação



Informações gerais sobre ligações de dados e pontos de acesso






Glossário: Ponto de acesso – O ponto em que a consola de jogos liga à Internet através de uma chamada de dados ou de uma ligação de dados por pacote. Um ponto de acesso pode ser fornecido, por exemplo, por um fornecedor de serviços Internet (ISP),

fornecedor de serviços para dispositivos móveis ou operador de rede.

Para especificar definições para pontos de acesso, vá para *Definições* → *Ligação* → *Pontos de acesso*.

É necessária uma ligação de dados para ligar a um ponto de acesso. A consola de jogos suporta três tipos de ligações de dados:

- uma chamada de dados GSM ()
- chamada de dados de alta velocidade GSM () ou
- ligação de dados por pacote (GPRS) ()

Existem três tipos diferentes de pontos de acesso que pode definir: Ponto de acesso SMM, ponto de acesso do browser e ponto de acesso à Internet (IAP). Consulte o fornecedor de serviços sobre qual o ponto de acesso necessário para o serviço a que pretende aceder. Tem de especificar as definições de ponto de acesso se pretender, por exemplo,

- enviar e receber mensagens multimédia,
- enviar e receber correio electrónico,
- ver páginas do Browser,
- importar aplicações Java™,
- utilizar o Exportador de imagens ou
- utilizar a consola de jogos como um modem.

Consulte também ["Indicadores de ligação de dados"](#), p. 10.

Chamadas de dados GSM

Uma chamada de dados GSM permite velocidades de transmissão de dados até um máximo de 14,4 Kbps. Para obter informações sobre a disponibilidade e

subscrição de serviços de dados, contacte o operador de rede ou o fornecedor de serviços.

Definições mínimas necessárias para efectuar uma chamada de dados

- Para inserir um conjunto de definições básicas de chamadas de dados GSM, vá para *Definições*→ *Ligação*→ *Pontos de acesso* e seleccione *Opções*→ *Novo ponto de acesso*. Preencha os seguintes campos: *Portadora dos dados: Dados GSM, Número a marcar, Modo da sessão: Permanente, Tipo chamada dados: Analógico e Velocidade mx. dados: Automática*.

Chamada de dados de alta velocidade (High Speed Circuit Switched Data, HSCSD)



Glossário: Os dados de alta velocidade permitem velocidades de transmissão de dados até um máximo de 43.2 Kbps.

Para obter informações sobre a disponibilidade e subscrição de serviços de dados de alta velocidade, contacte o operador de rede ou o fornecedor de serviços.



Nota: O envio de dados no modo HSCSD poderá descarregar a bateria da consola de jogos mais rapidamente do que nas chamadas normais de voz ou de dados, uma vez que a chamada de dados poderá enviar dados com mais frequência para a rede.

Dados de pacote (General Packet Radio Service, GPRS)



Glossário: Os dados de pacote, ou General Packet Radio Service (GPRS), utilizam a tecnologia de dados por pacote em que as informações são enviadas em pequenos pacotes de dados através da rede móvel.

Definições mínimas necessárias para estabelecer uma ligação de dados de pacote

- É necessário subscrever o serviço GPRS. Para obter informações sobre a disponibilidade e subscrição do serviço GPRS, contacte o operador de rede ou o fornecedor de serviços.
- Vá para *Definições*→ *Ligação*→ *Pontos de acesso* e seleccione *Opções*→ *Novo ponto de acesso*. Preencha os seguintes campos: *Portadora dos dados: GPRS e Nome ponto de acesso*: introduza o nome atribuído pelo seu fornecedor de serviços. Consulte "Criar um ponto de acesso", p. 45 para obter mais informações.

Custo de dados de pacote e aplicações

A ligação activa de GPRS e as aplicações utilizadas através de GPRS requerem uma tarifa, por exemplo, pela utilização dos serviços Browser, pelo envio e recepção de dados e pelas mensagens de texto. Para informações mais detalhadas sobre as tarifas, contacte o operador de rede ou o fornecedor de serviços. Consulte também "Contador de dados por pacotes e contador de ligação", p. 25.

Criar um ponto de acesso

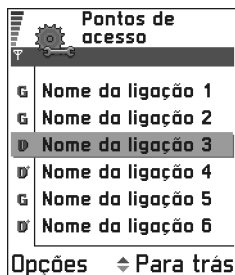
Opções na lista Pontos de acesso: *Modificar, Novo ponto acesso, Apagar, Ajuda e Sair.*

Poderá ter definições de pontos de acesso predefinidas na consola de jogos. Ou poderá receber as definições de pontos de acesso numa mensagem inteligente de um fornecedor de serviços. Consulte "Receber mensagens inteligentes", p. 83.

Se não existir nenhum ponto de acesso definido quando abrir *Pontos de acesso*, ser-lhe-á perguntado se pretende criar um.


Se já existirem pontos de acesso definidos, para criar um novo ponto de acesso, escolha **Opções**→ *Novo ponto acesso* e escolha:

- *Utiliz. valores predef.* para utilizar as predefinições. Efectue as alterações necessárias e prima **Para trás** para guardar as definições.
- *Utiliz. definições exist.* para utilizar as informações de definições existentes como base para as definições do novo ponto de acesso. É aberta uma lista de pontos de acesso existentes. Escolha um e prima **OK**. São abertas



definições de pontos de acesso com alguns campos já preenchidos.

Editar um ponto de acesso

Quando abre *Pontos de acesso*, a lista de pontos de acesso já disponíveis é aberta. Selecciono o ponto de acesso que pretende editar e prima .

Apagar um ponto de acesso

Na lista de pontos de acesso, seleccione o ponto de acesso que pretende remover e escolha **Opções**→ *Apagar*.

Pontos de acesso

Opções ao editar as definições de pontos de acesso: *Alterar, Definiç. avançadas, Ajuda e Sair.*

Pode ver uma breve explicação de todas as definições que poderão ser necessárias para diferentes ligações de dados e pontos de acesso.



Nota: Comece a preencher os campos a partir do primeiro dado que, dependendo da ligação de dados que seleccionar (*Portadora dos dados*) ou se necessitar de inserir um *Ender. IP do gateway*, apenas estarão disponíveis determinados campos.



Nota: Siga as instruções fornecidas pelo seu fornecedor de serviços com atenção.


- *Nome da ligação* - Atribua um nome descritivo à ligação.

- *Portadora dos dados* – As opções são *Dados GSM*, *GSM alta velocid.* e *GPRS*. Dependendo da ligação de dados escolhida, só estão disponíveis determinados campos de definição. Preencha todos os campos marcados com **A ser definido** ou com um asterisco vermelho. Pode deixar em branco outros campos, salvo indicação em contrário fornecida pelo seu fornecedor de serviços.



Nota: Para poder utilizar uma ligação de dados, o fornecedor de serviços de rede tem de suportar esta função e, se for necessário, activá-la para o cartão SIM.

- *Nome ponto acesso* (apenas para dados de pacote) – O nome do ponto de acesso é necessário para estabelecer uma ligação à rede GPRS. Pode obter o nome do ponto de acesso junto do operador de rede ou do fornecedor de serviços.
- *Número a marcar* (apenas para dados GSM e dados de alta velocidade) – O número de telefone do modem do ponto de acesso.
- *Nome do utilizador* – Escreva um nome de utilizador, se for requerido pelo fornecedor de serviços. O nome de utilizador pode ser necessário para estabelecer uma ligação de dados e é normalmente fornecido pelo fornecedor de serviços. O nome de utilizador é, na maior parte das vezes, sensível a maiúsculas e minúsculas.
- *Pedir senha* – Se tiver de introduzir uma nova password sempre que iniciar sessão num servidor ou se não desejar guardar a password na consola de jogos, seleccione *Sim*.

- *Senha* – Poderá ser necessária uma password para estabelecer uma ligação de dados e é normalmente fornecida pelo fornecedor de serviços. A password é, na maior parte dos casos, sensível a maiúsculas e minúsculas. Quando estiver a escrever a password, os caracteres que introduzir são mostrados por breves instantes e, em seguida, mudados para asteriscos (*). A forma mais fácil de introduzir números é premir  e escolher *Inserir número* e, em seguida, continuar a introduzir letras.
- *Autenticação* – *Normal* / *Segura*.
- *Ender. IP do gateway* – O endereço IP que o gateway do Browser necessário utiliza.
- *Homepage* – Dependendo do que está a configurar, escreva
 - o endereço do serviço ou
 - o endereço do centro de mensagens multimédia.
- *Segurança da ligação* – Seleccione se a segurança de camada de transporte (TLS) é utilizada na ligação. Siga as instruções fornecidas pelo seu fornecedor de serviços.
- *Modo da sessão* – *Permanente* / *Temporário*.
- *Tipo chamada dados* (apenas para dados GSM e dados de alta velocidade) – *Analógico*, *RDIS v.110* ou *RDIS v.120* especifica se a consola de jogos utiliza uma ligação analógica ou digital. Esta definição depende tanto do seu operador da rede GSM como do fornecedor de serviços Internet (ISP), dado que algumas redes GSM não suportam certos tipos de ligações RDIS. Para obter informações detalhadas, contacte o seu ISP.

Se estiverem disponíveis ligações RDIS, estas estabelecem ligações mais rapidamente do que os métodos analógicos.



Glossário: As ligações RDIS são uma forma de estabelecer uma chamada de dados entre a consola de jogos e o ponto de acesso. As ligações RDIS são totalmente digitais e, como tal, oferecem tempos de configuração e velocidades de transferência de dados mais rápidos do que as ligações analógicas. Para utilizar uma ligação RDIS, esta tem de ser suportada pelo fornecedor de serviços Internet e pelo operador de rede.

- *Velocidade mx. dados* (apenas para dados GSM e dados de alta velocidade) – As opções são *Automática* / 9600 / 14400 / 19200 / 28800 / 38400 / 43200, dependendo do que escolheu em *Modo da sessão* e *Tipo chamada dados*. Esta opção permite-lhe limitar a velocidade máxima da ligação quando forem utilizados dados de alta velocidade. As velocidades de dados mais altas podem ser mais caras; tudo depende do fornecedor de serviços de rede.



Nota: As velocidades mencionadas acima representam a velocidade máxima de funcionamento de uma ligação. A velocidade de funcionamento pode ser inferior durante a ligação; tudo depende das condições da rede.



Sugestão! Quando estiver a escrever, prima para abrir a tabela de caracteres especiais. Prima para introduzir um espaço.



Sugestão! Consulte também "Definições necessárias para mensagens multimédia", p. 78, "Definições necessárias para correio electrónico", p. 80 e "Configurar a consola de jogos para o serviço browser", p. 110.

Opções → Definições avançadas

- *End. IP do dispositivo* – O endereço IP do seu dispositivo.
- *Serv. nomes principal:* – O endereço IP do servidor de DNS principal.



Glossário: DNS – Serviço de Nomes de Domínio. Um serviço da Internet que converte nomes de domínios como **www.nokia.com** em endereços IP como **192.100.124.195**.

- *Serv. nomes secund.:* – O endereço IP do servidor de DNS secundário.



Nota: Se precisar de introduzir o *End. IP do dispositivo*, *Serv. nomes principal* ou *Serv. nomes secund.*, contacte o fornecedor de serviços Internet para obter estes endereços.

As definições seguintes são mostradas se tiver escolhido chamada de dados e dados de alta velocidade como tipo de ligação:

- *Utilizar ch. resposta* Esta opção permite a um servidor efectuar uma chamada de resposta a uma chamada inicial sua. Contacte o fornecedor de serviços para subscrever este serviço.
- *Tipo de ch. resposta* – As opções são *Utiliz. nº servidor* / *Utilizar outro nº*. Peça ao fornecedor de serviços a

definição correcta a utilizar; que depende da configuração do fornecedor de serviços.

- *Nº para ch. resposta* – Escreva o número de telefone de dados da consola de jogos que o servidor de resposta utiliza. Normalmente, este é o número de telefone da chamada de dados da consola de jogos.
- *Util. compressão PPP* – Quando definida como *Sim*, esta opção aumenta a velocidade de transferência dos dados, se tal for suportado pelo servidor PPP remoto. Se tiver problemas ao estabelecer uma ligação, tente definir esta opção como *Não*. Contacte o fornecedor de serviços para obter mais informações.



Glossário: PPP (Protocolo ponto a ponto) – um protocolo de software de funcionamento em rede que permite a ligação de qualquer computador com um modem e uma linha telefónica directamente à Internet.

- *Util.script inic.sessão* – As opções são *Sim* / *Não*.
- *Script início sessão* – Insira o script de início de sessão.
- *Inicialização modem* (Cadeia de caracteres de inicialização do modem) – Controla a consola de jogos utilizando comandos AT de modem. Se necessário, introduza os caracteres especificados pelo fornecedor de serviços da rede GSM ou fornecedor de serviços Internet.

GPRS

↔ Vá para *Definições* → *Ligação* → *GPRS*.

As definições de GPRS afectam todos os pontos de acesso que utilizem uma ligação de dados de pacote.

Ligação GPRS – Se escolher *Quando disponível* e estiver numa rede que suporte dados por pacote, a consola de jogos é registada na rede GPRS e o envio de mensagens de texto será efectuado através de GPRS. Além disso, a inicialização de uma ligação de dados por pacote activa, por exemplo, para enviar e receber correio electrónico, é mais rápida. Se escolher *Quando necessário*, a consola de jogos só utilizará uma ligação de dados de pacote se iniciar uma aplicação ou acção que precise dessa ligação.

Ponto de acesso – O nome do ponto de acesso é necessário quando pretende utilizar a consola de jogos como um modem de dados de pacote no computador. Para obter mais informações sobre ligações por modem, consulte a p. 129.



Nota: Se não existir cobertura de GPRS e tiver seleccionado *Quando disponível*, a consola de jogos tentará periodicamente estabelecer uma ligação de dados de pacote.

Chamada de dados

↔ Vá para *Definições* → *Ligação* → *Chamada de dados*.

As definições de Chamada de dados afectam todos os pontos de acesso que utilizam uma chamada de dados e uma chamada de dados de alta velocidade.


Tempo em linha – Se não existirem acções, a chamada de dados é interrompida automaticamente depois de


esgotado um tempo limite. As opções são *Defin. p/ utilizad.*, em que introduz uma hora, ou *Sem limite*.

Data e hora



- As definições de data e hora permitem-lhe definir a data e hora utilizadas na consola de jogos, bem como alterar o formato de data e hora e os separadores. Seleccione *Tipo de relógio* → *Analógico* ou *Digital* para alterar o relógio mostrado no modo de espera. Seleccione *Atualiz. automática* se pretender que a rede do telemóvel actualize a hora, data e as informações do fuso horário na consola de jogos (serviço de rede).

 **Nota:** Para que a definição *Atualiz. automática* entre em vigor, a consola de jogos tem de ser reiniciado.

 **Sugestão!** Consulte também as definições de idioma, p. 40.

Segurança



Dispositivo e SIM

Explicações dos diferentes códigos de segurança que possam ser necessários:

- Código PIN (4 a 8 dígitos)** – O código PIN (Personal Identification Number) protege o cartão SIM contra utilizações não autorizadas. O código PIN é normalmente fornecido com o cartão SIM.

Depois de três entradas consecutivas do código PIN incorrecto, o código PIN é bloqueado. Se o código PIN for bloqueado, tem de o desbloquear para poder utilizar novamente o cartão SIM. Consulte as informações sobre o código PUK.

- Código PIN2 (4 a 8 dígitos)** – O código PIN2, fornecido com alguns cartões SIM, é necessário para aceder a algumas funções como, por exemplo, contadores do custo das chamadas.
- Código de bloqueio (5 dígitos)** – O código de bloqueio pode ser utilizado para bloquear a consola de jogos e o teclado, para impedir a utilização não autorizada.



Nota: A definição de origem para o código de bloqueio é **12345**. Para impedir a utilização não autorizada da consola de jogos, altere o código de bloqueio. Mantenha o novo código secreto e guarde-o num local seguro, separado da consola de jogos.

- Códigos PUK e PUK2 (8 dígitos)** – O código PUK (Personal Unblocking Key) é necessário para alterar um código PIN bloqueado. O código PUK2 é necessário para alterar um código PIN2 bloqueado. Se os códigos não forem fornecidos com o cartão SIM, contacte o operador do cartão SIM da consola de jogos para pedir os códigos.

Pode alterar os seguintes códigos: código de bloqueio, código PIN e código PIN2. Estes códigos só podem incluir os números de **0 a 9**.




Nota: Evite utilizar códigos de acesso semelhantes aos números de emergência, tais como o 112, para evitar marcar involuntariamente o número de emergência.

Pedido do código PIN - Quando o pedido de código PIN está activado, o código é pedido sempre que a consola de jogos é ligada. Note que a desactivação do pedido de código PIN poderá não ser permitida por alguns cartões SIM.

Código PIN / Código PIN2 / Código de bloqueio - Abra esta definição se pretender alterar o código.



Sugestão! Para bloquear a consola de jogos manualmente, prima . É aberta uma lista de comandos. Selecione *Bloquear dispositivo*.

Interv.p/ bloq. autom. - Pode definir um intervalo para bloqueio automático. Após este tempo limite, a consola de jogos é automaticamente bloqueada e só pode ser utilizada se o código de bloqueio correcto for introduzido. Introduza um valor para o tempo limite em minutos ou escolha *Nenhum* para desactivar o intervalo para bloqueio automático.

- Para desbloquear a consola de jogos, introduza o código de bloqueio.



Nota: Quando a consola de jogos está bloqueada, é possível efectuar chamadas para o número de emergência programado na mesma (por exemplo, o 112 ou outro número de emergência oficial).

Blq. se for troc. SIM - Selecione *Sim* se pretender que o telefone peça o código de bloqueio quando um cartão

SIM desconhecido ou novo for introduzido no telefone. A consola de jogos mantém uma lista de cartões SIM que são reconhecidos como cartões do proprietário.



Para ver a lista de números das marcações permitidas, vá para *Menu* → *Ferramen.* → *Marcaç. permitidas*.

Opções na vista *Marcações permitidas*: *Abrir, Chamar, Novo contacto, Modificar, Apagar, Juntar a Contactos, Juntar de Contactos, Ajuda e Sair*.

Marcaç. permitidas - Pode limitar as chamadas efectuadas aos números de telefone escolhidos, se tal for permitido pelo cartão SIM. Precisa do código PIN2 para esta função. Quando esta função está activa, só pode efectuar chamadas para os números de telefone que estão incluídos na lista de marcações permitidas ou que começam com o(s) mesmo(s) dígito(s) que um número de telefone da lista.



Nota: Quando a função *Marcações permitidas* está activada, é possível efectuar chamadas para determinados números de emergência, em algumas redes (por exemplo, o 112 ou outro número de emergência oficial).

- Para adicionar novos números à lista *Marcações permitidas*, escolha **Opções** → *Novo contacto* ou *Juntar de Contactos*.

Grupo fechado (serviço de rede) - Pode especificar um grupo de pessoas com as quais é permitido comunicar com o telefone. Para obter mais informações, contacte o operador de rede ou o fornecedor de serviços. Escolha:


Predefinido para activar o grupo predefinido, combinado com o operador de rede, *Sim* se pretender utilizar outro grupo (tem de conhecer o número de índice do grupo) ou *Não*.



Nota: Quando as chamadas estão limitadas a Grupos de Utilizadores Restritos, é possível efectuar chamadas para determinados números de emergência em algumas redes (por exemplo, o 112 ou outro número de emergência oficial).

Confirmar serviç. SIM (serviço de rede) - Para configurar a consola de jogos para mostrar mensagens de confirmação quando estiver a utilizar um serviço do cartão SIM.

Gestão de certificad.

Na vista principal da gestão de certificados, pode ver uma lista de certificados de autoridade que foram guardados na consola de jogos. Prima  para ver uma lista de certificados de utilizador, se disponível.



Glossário: Os certificados de autoridade são utilizados por alguns serviços Browser, tais como serviços bancários, para a verificação de assinaturas ou certificados de servidor ou outros certificados de autoridade.



Glossário: Os certificados de utilizador são emitidos aos utilizadores por uma Autoridade de certificação.

Opções na vista principal da gestão de certificados: *Detalhes certificado, Apagar, Definiç. confiança, Marcar/Desmarcar, Ajuda e Sair.*

Devem ser utilizados certificados digitais se:

- pretender ligar-se a um banco online ou a outro site ou servidor remoto para acções que envolvam transferência de informações confidenciais ou
- pretender reduzir o risco de vírus ou da acção de outro software prejudicial e ter a certeza da autenticidade do software, quando o importa e instala.



Glossário: Os certificados digitais são utilizados para verificar a origem de páginas do Browser e do software instalado. No entanto, só são fiáveis se a sua origem for reconhecida como autêntica.



Importante: A existência de um certificado, só por si, não oferece qualquer protecção; o gestor de certificados tem de conter certificados correctos, autênticos ou fiáveis para que esteja disponível uma maior segurança.


Ver detalhes de certificados – verificar a autenticidade

Só pode ter a certeza da identidade correcta de um gateway ou servidor do Browser quando a assinatura e o período de validade de um certificado de gateway ou servidor do Browser tiverem sido verificados.

Será notificado no visor da consola de jogos:

- se a identidade do servidor ou gateway do browser não for autêntica ou
- se não tiver o certificado de segurança correcto na consola de jogos.

Para verificar detalhes de certificados, seleccione um certificado e escolha **Opções** → *Detalhes certificado*. Quando abrir os detalhes do certificado, a gestão de certificados verifica a validade do certificado e poderá aparecer uma das seguintes notas:


- *Certificado não de confiança* – Não configurou nenhuma aplicação para utilizar o certificado. Para mais informações, consulte a secção seguinte **“Alterar as definições de confiança de um certificado de autoridade”**.
 - *Certificado caducado* – O período de validade do certificado escolhido terminou.
 - *Certificado ainda não válido* – O período de validade do certificado escolhido ainda não começou.
 - *Certificado corrompido* – O certificado não pode ser utilizado. Contacte o emissor do certificado.
-  **Importante:** Os certificados têm um prazo de validade. Se *Certificado caducado* ou *Certificado ainda não válido* for mostrado mesmo quando o certificado deveria ser válido, verifique se a data e hora actuais da consola de jogos estão correctas.

Alterar as definições de confiança de um certificado de autoridade

- Seleccione um certificado de autoridade e escolha **Opções** → *Definiç. confiança*. Dependendo do certificado, é mostrada uma lista das aplicações que podem utilizar o certificado escolhido. Por exemplo: *Serviços / Sim* – o certificado pode certificar sites.

Gestor de aplicações / Sim – o certificado pode certificar a origem de software novo.

Internet / Sim – o certificado pode certificar servidores de correio electrónico e imagens.


 **Importante:** Antes de alterar estas definições, tem de ter a certeza de que confia no proprietário do certificado e de que o certificado pertence ao proprietário listado.

Restrição ch. (serviço de rede)



A restrição de chamadas permite-lhe restringir a realização e recepção de chamadas na consola de jogos. Para esta função, precisa da password de restrição, que pode ser obtida junto do seu fornecedor de serviços.

- 1 Seleccione uma das opções de restrição.
 - 2 Seleccione **Opções** → *Activar* para pedir à rede para activar a restrição de chamadas, *Cancelar* para desactivar a restrição de chamadas escolhida ou *Verificar o estado* para verificar se as chamadas estão restringidas ou não.
- Seleccione **Opções** → *Canc. todas restriç.* para cancelar todas as restrições de chamadas activas.
 - Seleccione **Opções** → *Mod. senha restriç.* para alterar a password de restrição.

 **Nota:** Quando as chamadas são restritas, é possível efectuar chamadas para determinados números de

emergência em algumas redes (por exemplo, o 112 ou outro número de emergência oficial).



Nota: A restrição de chamadas afecta todas as chamadas, incluindo as chamadas de dados.



Nota: Não pode ter a restrição de chamadas recebidas e o desvio de chamadas ou as marcações permitidas activados ao mesmo tempo. Consulte "[Definições para o desvio de chamadas](#)", p. 21 ou "[Marcações permitidas](#)", p. 50.

Rede



Escolha da rede

- Selecione *Automática* para configurar a consola de jogos para procurar e escolher automaticamente uma das redes móveis disponíveis na sua área ou
- Selecione *Manual*, se pretender escolher a rede desejada manualmente a partir de uma lista de redes. Se a ligação à rede escolhida manualmente for perdida, a consola de jogos emitirá um tom de erro e pedir-lhe-á para escolher novamente uma rede. A rede escolhida tem de ter um contrato de roaming com a rede assinada, ou seja, o operador do cartão SIM da sua consola de jogos.



Glossário: Contrato de roaming - Um contrato entre dois ou mais fornecedores de serviços de rede para permitir que os utilizadores de um fornecedor de serviços utilizem os serviços de outros fornecedores.



Mostrar info célula

- Selecione *Sim* para configurar a consola de jogos para indicar quando está a ser utilizada numa rede celular (móvel) baseada na tecnologia Micro Cellular Network (MCN) e para activar a recepção de informação da célula.

Definições de acessórios



Indicadores mostrados no modo de espera:


-  - estão ligados auriculares.
-  - está ligado um adaptador auditivo.

Selecione uma pasta de melhoramentos e abra as definições:

- Selecione *Perfil predefinido* para seleccionar o perfil que pretende activar sempre que ligar um determinado melhoramento à consola de jogos. Consulte "[Perfis](#)", p. 96.
- Selecione *Atendimento autom.* para configurar a consola de jogos para atender automaticamente uma chamada após um período de cinco segundos. Se o alerta de chamadas a chegar estiver definido como *Um só bip* ou *Silencioso*, não pode ser utilizado o atendimento automático.



6. Contactos

➡ Para abrir Contactos, prima  no modo de espera ou vá para **Menu**→ **Contactos**.

Em Contactos, pode guardar e gerir informações sobre contactos, como, por exemplo, nomes, números de telefone e endereços.

Os contactos utilizam memória partilhada. Consulte "[Memória partilhada](#)", p. 16.

Pode também adicionar um tom de toque pessoal, uma etiqueta de voz ou uma imagem miniatura a um cartão de contacto. Pode criar grupos de contacto, que permitem enviar mensagens de texto ou correio electrónico para muitos destinatários ao mesmo tempo.



Opções do directório

Contactos: *Abrir, Chamar, Criar mensagem, Novo contacto, Modificar, Apagar, Duplicar, Juntar a grupo, Pertence a grupos, Marcar/Desmarcar, Enviar, Informaç. contactos, Ajuda e Sair.*



Glossário: As etiquetas de voz podem ser quaisquer palavras faladas, por exemplo, o nome próprio de uma

peessoa. As etiquetas vocais permitem efectuar chamadas dizendo apenas a palavra.

Criar cartões de contacto


- 1 Abra Contactos e seleccione **Opções**→ *Novo contacto*. Abre-se um cartão de contacto vazio.
- 2 Preencha os campos que pretende e prima **Efectuad..** O cartão de contacto é guardado na memória do dispositivo e é fechado. Após esta acção é possível vê-lo no directório Contactos.

Copiar contactos entre o cartão SIM e a memória da consola de jogos

- Para copiar nomes e números de um cartão SIM para a consola de jogos, vá para **Menu**→ **Ferramen.**→ **Directório SIM**. Seleccione o(s) nome(s) que pretende copiar e seleccione **Opções**→ *Copiar p/ Contactos*.
- Se pretender copiar um número de telefone, fax ou pager de Contactos para o cartão SIM, vá para Contactos, abra um cartão de contacto, seleccione o número e seleccione **Opções**→ *Copiar p/ direct. SIM*

Editar cartões de contacto

Opções ao editar um cartão de contacto: *Juntar miniatura* / *Remover miniatura*, *Juntar detalhe*, *Apagar detalhe*, *Modificar etiqueta*, *Ajuda* e *Sair*.




- 1 No directório Contactos, seleccione o cartão de contacto que pretende editar e prima  para o abrir.
- 2 Para alterar as informações no cartão, seleccione **Opções** → *Modificar*.
- 3 Para guardar as alterações e regressar à vista do cartão de contacto, prima **Efectuad..**

Apagar cartões de contacto

- No directório Contactos, seleccione o cartão de contacto que pretende apagar e seleccione **Opções** → *Apagar*.

Para apagar muitos cartões de contacto

- 1 Marque os cartões a apagar. Seleccione um contacto que pretenda apagar e seleccione **Opções** → *Marcar*. Uma marca de verificação é colocada junto ao cartão de contacto.
- 2 Depois de marcar todos os contactos que pretende apagar, seleccione **Opções** → *Apagar*.

 **Sugestão!** Pode também marcar muitos itens se premir  sem soltar e premir , simultaneamente. Consulte também, p. 12

Adicionar e remover campos de cartão de contacto


- 1 Abra um cartão de contacto e seleccione **Opções** → *Modificar*.
- 2 Para adicionar um campo adicional, seleccione **Opções** → *Juntar detalhe*.
Para apagar um campo de que não necessite, seleccione **Opções** → *Apagar detalhe*.
Para mudar a etiqueta de um campo do cartão de contacto, seleccione **Opções** → *Modificar etiqueta*.



Inserir uma imagem num cartão de contacto

Existem dois tipos de imagens diferentes que pode adicionar a um cartão de contacto. Consulte ["Imagens e Foto do ecrã"](#), p. 61 para obter mais informações sobre como guardar fotografias.

- Para anexar uma imagem miniatura a um cartão de contacto, abra um cartão de contacto e seleccione **Opções** → *Modificar* e, em seguida, seleccione **Opções** → *Juntar miniatura*. A miniatura também é apresentada quando receber uma chamada do contacto.







 **Nota:** Depois de anexar uma imagem miniatura a um cartão de contacto, pode seleccionar *Juntar miniatura* para substituir a imagem por uma imagem miniatura diferente ou *Remover miniatura* para remover a miniatura do cartão de contacto.

- Para adicionar uma imagem a um cartão de contacto, abra um cartão de contacto e prima  para abrir a vista Imagem (). Para anexar uma imagem, seleccione **Opções** → *Adicionar imagem*.

Ver um cartão de contacto

Opções quando visualizar um cartão de contacto, quando a selecção está num número de telefone: *Chamar, Criar mensagem, Modificar, Apagar, Predefinidos, Juntar etiqueta voz / Etiquetas de voz, Atribuir marc.rápida / Remov. marc.rápida, Tom de toque, Copiar p/ direct. SIM, Enviar, Ajuda e Sair*.



A vista de informações de contactos () mostra todas as informações inseridas no cartão de contacto. Prima  para abrir a vista Imagem (.

 **Nota:** Só os campos que têm informações são apresentados na vista de informações de contacto. Seleccione **Opções** → *Modificar* se pretender ver todos os campos e adicionar mais dados ao contacto.

Atribuir números e endereços predefinidos

Se um contacto tiver vários números de telefone ou endereços de correio electrónico, para acelerar as chamadas e o envio de mensagens, pode definir determinados números e endereços a utilizar como predefinições.

- Abra um cartão de contacto e seleccione **Opções** → *Predefinidos*. É aberta uma janela sobreposta, listando as diferentes opções.


 **Exemplo:** Seleccione *Número de telefone* e prima **Atribuir**. É apresentada uma lista de números de telefone no cartão do contacto seleccionado. Seleccione aquele que pretende como predefinição e prima . Quando voltar para a vista de cartão de contacto, poderá ver o número predefinido sublinhado.


Marcação por voz

Pode efectuar uma chamada dizendo uma etiqueta de voz que tenha sido adicionada a um cartão de contacto. Qualquer palavra falada pode ser uma etiqueta de voz. Antes de utilizar a marcação por voz, tenha em atenção que:


- As etiquetas vocais não são dependentes do idioma. Dependem da voz do utilizador.


- As etiquetas vocais são sensíveis ao ruído de fundo. Grave-as e efectue as chamadas num ambiente silencioso.
- Não são aceites nomes muito curtos. Utilize nomes longos e evite nomes semelhantes para números diferentes.


 **Nota:** Tem de dizer o nome exactamente como quando o gravou. Isto pode ser difícil, por exemplo, num ambiente com muito ruído ou numa situação de emergência, pelo que não deve depender unicamente da marcação por voz em todas as circunstâncias.

 **Exemplo:** Pode utilizar o nome de uma pessoa para uma etiqueta vocal, por exemplo, 'Telemóvel do João'.

Adicionar uma etiqueta de voz a um número de telefone

 **Nota:** Só é possível adicionar etiquetas de voz a números de telefone guardados na memória da consola de jogos. Consulte "Copiar contactos entre o cartão SIM e a memória da consola de jogos", p. 54.


 **Nota:** Só pode existir uma etiqueta de voz por cartão de contacto.


- 1 No directório Contactos, seleccione o contacto ao qual pretende adicionar uma etiqueta de voz e prima  para abrir o cartão de contacto.
- 2 Seleccione o número ao qual pretende adicionar a etiqueta de voz e seleccione **Opções** → *Juntar etiqueta voz*.
- 3 O texto *Prima Iniciar, fale depois do tom* é apresentado.


Ao gravar, segure a consola de jogos a uma distância relativa da boca. Após o tom inicial, diga claramente as palavras que pretende gravar como uma etiqueta de voz.

- Prima **Iniciar** para gravar uma etiqueta de voz. A consola de jogos emite um tom inicial e a nota *Fale agora* é apresentada.


4 Após a gravação, a consola de jogos reproduz a etiqueta gravada e a nota *A reproduzir a etiqueta de voz* é apresentada. Se não pretender guardar a gravação, prima **Abandon**.


5 Depois de guardar com êxito a etiqueta de voz, é apresentada a nota *Guardada a etiqueta de voz* e é emitido um sinal sonoro (bip). Será visível um símbolo  ao lado do número no cartão de contacto.


 **Nota:** A consola de jogos pode ter até 25 números de telefone com etiquetas de voz associadas. Se a memória ficar cheia, apague algumas das etiquetas de voz.

 **Sugestão!** Para visualizar uma lista de etiquetas de voz que tenha definido, seleccione **Opções** → *Informaço. contactos* → *Etiquetas de voz* no directório Contactos.


Efectuar uma chamada dizendo uma etiqueta de voz

 **Nota:** Tem de dizer a etiqueta de voz exactamente como quando a gravou.


- 1 No modo de espera, prima  sem soltar. É reproduzido um tom curto e a nota *Fale agora* é apresentada.
- 2 Quando efectuar uma chamada dizendo uma etiqueta de voz, o altifalante estará em utilização. Mantenha a consola de jogos a distância relativa da boca e do rosto e diga a etiqueta de voz claramente.
- 3 A consola de jogos reproduz a etiqueta de voz original, apresenta o nome e o número, e após 1,5 segundos marca o número da etiqueta de voz reconhecida.

 **AVISO!** Não mantenha a consola de jogos perto do ouvido quando o altifalante estiver a ser utilizado, uma vez que o volume pode estar extremamente alto.

- Se a consola de jogos reproduzir a etiqueta de voz errada ou para repetir a marcação por voz, prima **De novo**.

 **Nota:** Quando uma aplicação que utiliza uma chamada de dados ou uma ligação GPRS estiver a enviar ou receber dados, não é possível efectuar uma chamada utilizando a marcação por voz. Para efectuar uma chamada utilizando uma etiqueta de voz, termine todas as ligações de dados activas.

Reproduzir novamente, apagar ou alterar uma etiqueta de voz

Para reproduzir novamente, apagar ou alterar uma etiqueta de voz, abra um cartão de contacto e seleccione o número com uma etiqueta de voz (indicado por ) e seleccione **Opções** → *Etiquetas de voz* → e, em seguida,

- *Reproduzir* – para ouvir a etiqueta de voz novamente ou
 - *Apagar* – para apagar a etiqueta de voz ou
 - *Alterar* – para gravar uma nova etiqueta de voz.
- Prima **Iniciar** para gravar.

Atribuir teclas de marcação rápida

A marcação rápida permite ligar rapidamente para os números mais utilizados. Pode atribuir teclas de marcação rápida a oito números de telefone. O número 1 está reservado para caixa de correio de voz.


- 1 Abra o cartão de contacto para o qual pretende uma tecla de marcação rápida e seleccione **Opções** → *Atribuir marc.rápida*. A grelha de marcação rápida é aberta, mostrando os números livres.




- 2 Seleccione um número e prima **Atribuir**. Quando regressar à vista de informações de contacto, poderá ver o ícone de marcação rápida ao lado do número.
- Para ligar ao contacto utilizando a marcação rápida, defina o **Menu** → **Ferramen.** → **Definições** → **Definições da chamada** → *Marcação rápida para Sim*, vá para o modo de espera, prima e mantenha premida a tecla de marcação rápida até a chamada ser iniciada.

Adicionar um tom de toque a um cartão ou grupo de contacto

Pode definir um tom de toque para cada cartão e grupo de contacto. Quando receber uma chamada desse contacto ou membro do grupo, a consola de jogos reproduz o tom de toque seleccionado (se o número de telefone do autor da chamada for enviado com a chamada e a consola de jogos o reconhecer).

- 1 Prima  para abrir um cartão de contacto ou vá para a lista Grupos e seleccione um grupo de contactos.
 - 2 Seleccione **Opções** → *Tom de toque*. Abre-se uma lista de tons de toque.
 - 3 Utilize a tecla de controlo para seleccionar o tom de toque que pretende utilizar para o contacto ou grupo e prima **Escolher**.
- Para remover o tom de toque, seleccione *Tom predefinido* na lista de tons de toque.

 **Nota:** Para um contacto individual, a consola de jogos utilizará sempre o último tom de toque atribuído. Assim, se começar por alterar o tom de toque de um grupo e, em seguida, o tom de toque de um único contacto que pertença a esse grupo, o tom de toque do contacto individual será utilizado da próxima vez que receber uma chamada do contacto.

Enviar informações de contacto

- 1 No directório Contactos, seleccione o cartão que pretende enviar.

- 2 Seleccione **Opções** → *Enviar* e, em seguida, seleccione o método; as opções são: *Por mensagem curta*, *Por e-mail* (apenas disponível se estiverem especificadas as definições de correio electrónico correctas) ou *Por Bluetooth*. O cartão de contacto que pretende enviar passa a ser um "cartão de visita". Para obter mais informações, consulte o capítulo "[Mensagens](#)" e "[Enviar dados por Bluetooth](#)", p. 125.

- Pode adicionar cartões de visita recebidos ao directório Contactos. Consulte "[Receber mensagens inteligentes](#)", p. 83 para obter mais informações.



Nota: As informações de contacto só podem ser enviadas ou recebidas a partir de dispositivos compatíveis.



Glossário: Quando se envia ou recebe informações de contacto, utiliza-se o termo "cartão de visita". Um cartão de visita é um cartão de contacto num formato adequado para ser enviado numa mensagem de texto, normalmente em formato 'vCard'.


Gerir grupos de contactos

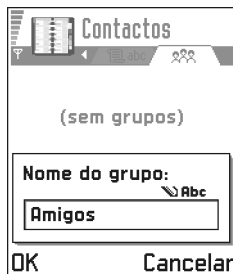
Pode criar grupos de contactos, que podem, por exemplo, ser utilizados como listas de distribuição para enviar mensagens de texto e correio electrónico. Consulte também a p. 59 para informações sobre como adicionar um tom de toque a um grupo.

Opções na vista da lista


Grupos: *Abrir, Novo grupo, Apagar, Mudar nome, Tom de toque, Informaç. contactos, Ajuda e Sair.*

Criar grupos de contactos

- 1 No directório Contactos, prima  para abrir a lista Grupos.
- 2 Selecciona **Opções**→ *Novo grupo*.
- 3 Escreva um nome para o grupo ou utilize o nome predefinido *Grupo 1* e prima OK.




Adicionar membros a um grupo


- 1 No directório Contactos, seleccione o cartão de contacto que pretende adicionar a um grupo e seleccione **Opções**→ *Juntar a grupo*. Abre-se uma lista de grupos disponíveis.
- 2 Selecciona o grupo a que pretende adicionar o contacto e prima .

Adicionar vários membros de cada vez

- 1 Na lista Grupos, abra um grupo e seleccione **Opções**→ *Juntar membros*.

- 2 Escolha um contacto e prima  para marcá-lo. Repita esta acção em todos os contactos que pretende adicionar e prima **OK** para os adicionar ao grupo seleccionado.

Remover membros de um grupo

- 1 Vá para a lista Grupos, seleccione o grupo que pretende modificar e prima .
- 2 Selecciona o contacto que pretende remover e escolha **Opções**→ *Remover do grupo*.
- 3 Prima **Sim** para remover o contacto do grupo.

Importação de dados

Pode mover dados do calendário, dos contactos e das tarefas a fazer de diversos telefones Nokia para a consola de jogos utilizando o PC Suite para a aplicação Nokia N-Gage Data Import. Instruções sobre como utilizar a aplicação estão disponíveis na ajuda online do PC Suite.

7. Imagens e Foto do ecrã

Imagens



Nota: Para utilizar esta função, a consola de jogos tem de estar ligada. Não ligue a consola de jogos quando a utilização da mesma for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou de situações de perigo.

↔ Vá para **Menu** → **Média** → **Imagens**.

Guardar fotografias

A aplicação Imagens permite visualizar, organizar, apagar e enviar fotografias e imagens guardadas na consola de jogos. Na aplicação Imagens, pode organizar imagens enviadas para a sua Caixa de entrada numa mensagem multimédia ou mensagem de imagem, como um anexo de correio electrónico, através de uma ligação Bluetooth ou guardando na aplicação Foto do ecrã. Depois de receber a imagem na Caixa de entrada, é necessário guardá-la em Imagens.

Na vista principal de Imagens, pode ver uma lista de fotografias e pastas. Na lista, pode ver:

- a data e a hora a que uma imagem foi guardada,
- uma fotografia em miniatura, uma pré-visualização da imagem,
- o número de itens numa pasta e
- um separador que indica se as imagens ou pastas estão localizadas na memória da consola de jogos ou no cartão de memória, se tiver um.





Opções de Imagens: *Abrir, Enviar, Exportador imagens, Apagar, Mover para pasta, Nova pasta, Marcar/Desmarcar, Mudar o nome, Ver detalhes, Juntar a Favoritos, Actualizar miniatur., Ajuda e Sair.*

Visualizar imagens



Nota: Quando abrir **Imagens**, o separador inicial será o da memória da consola de jogos.

- 1 Prima  ou  para deslocar-se de um separador de memória para outro.

- 2 Para percorrer as imagens, prima e .
- 3 Prima , para abrir uma imagem. Quando a imagem é aberta, pode ver o nome da imagem e o número de imagens na pasta, na parte superior do visor.

Opções ao visualizar uma imagem: *Enviar, Rodar, Ampliar, Reduzir, Todo o ecrã, Apagar, Mudar o nome, Ver detalhes, Juntar a Favoritos, Ajuda e Sair.*

Ao visualizar uma imagem, se premir ou passará para a imagem seguinte ou anterior, na pasta actual.

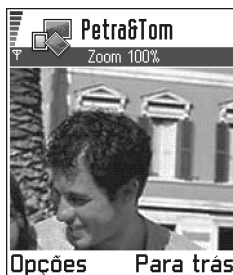
Pode visualizar ficheiros GIF animados da mesma forma que visualiza outras imagens. As animações são reproduzidas apenas uma vez. Quando uma animação pára, verá uma imagem fixa. Para visualizar a animação novamente, deve fechá-la e tornar a abri-la.

Zoom

- 1 Seccione **Opções**→ *Ampliar* ou *Reduzir*. Pode ver a percentagem de zoom no início do visor. Consulte também a secção "Atalhos de teclado", mais adiante neste capítulo.
- 2 Prima **Para trás** para regressar à vista inicial.



Nota: A percentagem de zoom não é guardada permanentemente.



Nota: Não pode ampliar animações GIF enquanto estão a ser reproduzidas.

Todo o visor

Quando seleccionar **Opções**→ *Todo o ecrã*, os painéis em volta da fotografia são removidos para que possa ver mais da imagem. Prima para regressar à vista inicial.

Mover o foco

Quando estiver a ampliar ou a visualizar uma imagem em todo o visor, utilize a tecla de controlo para mover o foco para a esquerda, para a direita, para cima ou para baixo, de modo a ter uma imagem mais aproximada de uma parte da fotografia, por exemplo, o canto superior direito.

Rodar

Seccione **Opções**→ *Rodar*→ *Esquerda* para rodar uma imagem 90 graus no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio ou *Direita* para rodar a imagem no sentido dos ponteiros do relógio. O estado de rotação não é guardado permanentemente.


Atalhos de teclado

- Rodar: - no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, - no sentido dos ponteiros do relógio
- Deslocar: - para cima, - para baixo, - para a esquerda, - para a direita.
- - ampliar, - reduzir, prima, sem soltar, para regressar à vista normal.
- - mudar entre todo o visor e vista normal.

Vista Detalhes da imagem

- Para visualizar as informações detalhadas sobre uma imagem, seleccione a imagem e escolha **Opções**→ *Ver detalhes*. É apresentada uma lista de informações sobre imagens:
Formato – JPEG, GIF, PNG, TIFF, MBM, BMP, WBMP, OTA, WMF, *Não suportado* ou *Desconhecido*.
Data e Hora – quando a imagem foi criada ou guardada,
n x n – o tamanho da imagem em pixels,
Tamanho – em bytes ou quilobytes (kB),
Cor – *Cor verdadeira*, 65536 cores, 4096 cores, 256 cores, 16 cores, *Escala cinzen.* ou *Preto/branco*.


Organizar imagens e pastas





- Para remover uma imagem ou pasta, seleccione-a e escolha **Opções**→ *Apagar*.
- Para mudar o nome de uma imagem ou pasta, seleccione a imagem ou pasta a que pretende mudar o nome e seleccione **Opções**→ *Mudar o nome*. Escreva o novo nome e prima .

Consulte [“Acções comuns a todas as aplicações”](#), p. 12 para obter mais informações sobre como criar pastas e marcar e mover itens para pastas.

Enviar imagens

Pode enviar imagens através de diferentes serviços de mensagens para dispositivos compatíveis.

- Selecione a imagem que pretende enviar e escolha **Opções**→ *Enviar*.
- Em seguida, seleccione o método; as opções são: *Por multimédia*, *Por e-mail* e *Por Bluetooth*.
 - Se optar por enviar a imagem por correio electrónico ou numa mensagem multimédia, é aberto um editor. Prima  para seleccionar o(s) destinatário(s) no directório Contactos ou escreva o número de telefone ou endereço de correio electrónico do mesmo no campo *Para*:. Adicione texto ou som e seleccione **Opções**→ *Enviar*. Para obter mais informações, consulte [“Criar e enviar novas mensagens”](#), p. 75.
 - Se pretender enviar a imagem através de Bluetooth, consulte [“Enviar dados por Bluetooth”](#), p. 125 para mais informações.

Sugestão! Pode enviar várias imagens ao mesmo tempo através de Bluetooth. Para enviar várias imagens de uma vez, tem de marcá-las primeiro. Para marcar várias imagens de uma vez, utilize os comandos **Opções**→ *Marcar/Desmarcar* ou prima  sem soltar e prima  ou , ao mesmo tempo. A medida que a selecção se desloca, é colocada uma marca de verificação junto das imagens. Para terminar a selecção, liberte a tecla de controlo e, em seguida, liberte .

Pasta Mensagens de imagem

Na pasta Mensagens de imagem, pode encontrar gráficos que lhe foram enviados em mensagens de imagem.

Opções da pasta Mensagens de imagem: *Abrir, Enviar, Apagar, Marcar/Desmarcar, Mudar o nome, Ver detalhes, Ajuda e Sair.*

Se pretender guardar um gráfico recebido numa mensagem de imagem, vá para **Mensagens** → **Cx. de entrada**, abra a mensagem e seleccione **Opções** → **Guardar**.

Visualizar imagens

- 1 Seleccione a imagem que pretende visualizar e prima . A imagem é aberta. Prima para ver a imagem seguinte na pasta.
- 2 Prima **Para trás** para voltar à vista principal de Imagens.

Foto do ecrã

↩ Vá para **Menu** → **Média** → **Foto do ecrã**.



A aplicação Foto do ecrã permite-lhe capturar imagens do visor pertencente à consola de jogos. Em seguida, pode enviar essas imagens para os seus amigos em mensagens multimédia. Pode executar a aplicação Foto do ecrã em segundo plano para que desapareça do visor e para que seja activada quando prime uma

combinação de teclas atribuída em Definições (a predefinição é +). Consulte "Executar em segundo plano", p. 65 e "Alterar as definições", p. 65.

Opções de Foto do ecrã: *Manter apl. activa, Definições, Ajuda e Sair.*

Pode seleccionar um de três formatos; *JPG baixa, JPG alta ou MBM.*

- 1 Seleccione **Menu** → **Média** → **Foto do ecrã**.
- 2 Seleccione **Opções** → **Manter apl. activa**. É apresentada a mensagem "Prima **Editar** + **b.cntrl.** para tirar uma foto ao ecrã" e a aplicação desaparece do ecrã.
- 3 Prima + para capturar um visor.

Nota: Se a consola de jogos estiver com pouca memória, poderá fechar algumas aplicações. A consola de jogos guarda quaisquer dados não guardados antes de uma aplicação ser fechada. Consulte "Alternar entre aplicações", p. 11.



Executar em segundo plano

Quando seleccionar **Opções** → *Manter apl. activa*, a aplicação desaparece do visor. A aplicação Foto do ecrã continua activa mas não tem nenhum efeito sobre outras aplicações que pretenda executar e permite-lhe capturar o conteúdo do visor em qualquer altura (por exemplo, quando estiver a jogar) premindo uma combinação de teclas atribuída em Definições. Consulte "Alterar as definições", p. 65.

Alterar as definições

Selecione *Definições* para abrir uma lista de definições da Foto do ecrã que podem ser especificadas.

- *Tirar foto ecrã com* – Selecione uma combinação de teclas para activar a Foto do ecrã.
- *Nome da pasta* – Escreva um nome descritivo para a pasta de imagens onde são guardadas as fotos do ecrã.
- *Nome da foto do ecrã* – Escreva um nome descritivo para a imagem.
- *Qualidade foto ecrã* – Selecione um de três formatos:
 - *JPG baixa*
 - *JPG alta*
 - *MBM*.
- *Usar nome predefin.* – Selecione *Sim* se pretender guardar a imagem utilizando o nome que introduziu na opção *Nome da foto do ecrã*. Selecione *Não* para definir um nome individual para todas as imagens (é mostrado o nome introduzido na opção *Nome da foto do ecrã* por predefinição).

Opções: *Tirar foto ecrã com*,
Nome da pasta, *Nome da foto do ecrã*, *Qualidade foto ecrã* e *Usar nome predefin.*



Nota: Pode guardar várias imagens com o mesmo nome de imagem (por exemplo "Foto"). As imagens são guardadas como "Foto", "Foto(01)", "Foto(02)", etc.



8. RealOne Player™



Nota: Para utilizar esta função, a consola de jogos tem de estar ligada. Não ligue a consola de jogos quando a utilização da mesma for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou de situações de perigo.

↩ Vá para **Menu** → **Média** → **RealOne Player**.

Com o RealOne Player™ pode reproduzir ficheiros multimédia guardados na memória ou no cartão de memória, também pode reproduzir ficheiros de música e vídeo e sequências de conteúdo em directo a partir da Internet.



Glossário: Ficheiros multimédia são clips de vídeo, música ou áudio que pode reproduzir num leitor de multimédia como o RealOne Player. Ficheiros com extensões .3gp, .mp4, .amr, .rm, .ram, .ra and .rv são suportados pelo RealOne Player.

RealOne Player não suporta necessariamente todas as variações de todos os formatos de ficheiro suportados. Por exemplo, o RealOne Player irá tentar abrir todos os ficheiros .mp4. Contudo, alguns ficheiros .mp4 podem incluir conteúdo não compatível com standards 3GPP, não sendo, por isso, suportados pela consola de jogos Nokia N-Gage. Neste caso, a operação pode falhar e

resultar numa reprodução parcial ou numa mensagem de erro.

O RealOne Player utiliza memória partilhada. Consulte [“Memória partilhada”](#), p. 16.

Opções: O menu

Opções apresente as seguintes diferentes opções de disponibilidade:

- Quando a lista não apresenta ficheiros, ligações ou pastas: *Abrir, Nova pasta, Definições, Acerca do produto, Ajuda e Sair.*
- Quando o item seleccionado for um ficheiro local: *Reproduzir, Abrir, Mudar nome* (se nenhum item estiver marcado), *Apagar, Nova pasta, Mover para pasta, Marcar/Desmarcar, Enviar, Juntar a Favoritos, Definições, Acerca do produto, Ajuda e Sair.*
- Quando o item seleccionado for uma ligação de rede: *Reproduzir* (se nenhum item estiver marcado), *Abrir, Mudar nome, Modificar ligação, Apagar, Nova pasta, Mover para pasta, Marcar/Desmarcar, Enviar, Juntar a Favoritos, Definições, Acerca do produto, Ajuda e Sair.*
- Quando uma pasta estiver evidenciada: *Abrir pasta* (se nenhum item estiver marcado), *Abrir, Mudar nome* (se nenhum item estiver marcado), *Apagar, Nova pasta, Marcar/Desmarcar, Definições, Acerca do produto, Ajuda e Sair.*

- Quando estiverem seleccionados muitos itens: *Abrir, Apagar, Nova pasta, Mover para pasta, Marcar/Desmarcar, Enviar, Juntar a Favoritos, Definições, Acerca do produto, Ajuda e Sair.*

Media Guide

Utilizando o RealOne Player pode abrir uma página do browser contendo um Media Guide com ligações para sites com transmissão em sequência e ficheiros multimédia. Consulte "[Transmissão em sequência a partir da Internet](#)", p. 67.

Reproduzir ficheiros multimédia

Pode reproduzir qualquer ficheiro de música ou vídeo a partir da lista mostrada quando é iniciado o RealOne Player ou directamente da Internet.

- Para reproduzir um ficheiro multimédia guardado na memória ou no cartão de memória, abra o RealOne Player, seleccione o ficheiro e escolha **Opções**→ **Reproduzir**.
- Para reproduzir um ficheiro de multimédia directamente da Internet:



1 Selecciona **Opções**→ *Abrir*→ *Endereço URL*

2 Introduza o URL do site a partir do qual pretende reproduzir conteúdo.

Glossário: Transmissão em sequência é a reprodução de sons e vídeo em tempo real em simultâneo com a importação da Internet, em oposição a gravar primeiro localmente os ficheiros.

Nota: Não é possível ligar-se a um site sem antes ter configurado um Ponto de acesso, consulte *Pt. acesso predefin.*, p. 69. Muitos fornecedores de serviço pedem que utilize um Ponto de acesso à Internet (IAP) como Ponto de acesso predefinido. Outros fornecedores de serviço permitem utilizar um ponto de acesso de WAP. Contacte o fornecedor de serviços para obter conselhos ou conhecer a disponibilidade.

Nota: No RealOne Player, só pode abrir um endereço `rtsp://` URL Não é possível abrir um endereço URL `http://`, mas o RealOne Player reconhece uma hiperligação `http` para um ficheiro `.ram` desde que um ficheiro `.ram` seja um ficheiro de texto contendo uma hiperligação `rtsp`.

Transmissão em sequência a partir da Internet

- Para transmitir conteúdo em sequência e ao vivo a partir da Internet (serviço de rede), configure primeiro o Ponto de acesso predefinido, consulte a Nota, p. 67. Em seguida:

- 1 Abra o RealOne Player seleccione **Opções**→ *Abrir*→ *Guia*. Abra o Media Guide para localizar uma ligação a um site de transmissão em sequência que lhe interesse.
- 2 Seleccione a ligação. É-lhe pedido para desligar o ponto de acesso de WAP.
 - Se tiver configurado um Ponto de acesso à Internet (IAP) como Ponto de acesso predefinido no RealOne Player (de acordo com o seu fornecedor de serviços), **aceite** o pedido.
 - Se tiver configurado um Ponto de acesso de WAP como Ponto de acesso predefinido no RealOne Player (de acordo com o seu fornecedor de serviços), **recuse** o pedido.

A sessão de transmissão em sequência deverá começar.

Antes de iniciar a reprodução do ficheiro de média ou da sequência, a consola de jogos irá ligar ao site e carregar o ficheiro.



Controlo do volume

- Para aumentar o volume prima ou prima para diminuir o volume.
- Para desactivar o som prima sem soltar até que indicador seja mostrado.
- Para activar o som prima sem soltar, até ver o indicador .

Enviar ficheiros multimédia

Pode enviar ficheiros multimédia utilizando a opção *Enviar* a partir da lista de clips de vídeo.

- 1 Seleccione o ficheiro que pretende enviar e escolha **Opções**→ *Enviar*.
- 2 Seleccione uma das três formas de envio de ficheiros disponíveis, *Por Bluetooth*, *Por multimédia* ou *Por e-mail*.

Alterar as definições

Sugestão! Ao seleccionar uma das definições, é mostrada a vista de separadores. Prima ou para se deslocar entre os diferentes separadores de definições. Os ícones seguintes indicam em qual dos separadores se encontra:

- para *Video*
- para *Reproduzir*
- para *Redee*
- para *Proxy*.

Para alterar as definições de *Vídeo*, seleccione **Opções**→
Definições→ *Vídeo* para abrir a lista de definições seguinte:

- *Qualidade vídeo* - Seleccione *Imagens nítidas* para obter melhor qualidade da fotografia mas com uma baixa taxa frames ou *Alta taxa frames* para uma taxa frames mais rápida mas com uma qualidade de imagem inferior.
- *Mudança aut. escala* - Seleccione *Sim* para um redimensionamento automático da imagem vídeo.

Para alterar as definições de *Reproduzir*, seleccione **Opções**→
Definições→ *Reproduzir* para abrir a seguinte definição:

- *Repetição* - Seleccione *Sim* para reiniciar automaticamente a reprodução de vídeo ou de um ficheiro áudio logo que for concluída.

Para alterar as definições de *Rede*, seleccione **Opções**→
Definições→ *Rede* para abrir a seguinte lista de definições:

- *Pt. acesso predefin.* - Tal como está definido em *Definições da ligação*, consulte "**Pontos de acesso**", p. 45. Consulte também a instrução no Passo 2, p. 67.
- *Largura de banda* - Seleccione *Automática* para obter a melhor taxa de transmissão disponível.
- *Largura máx. banda* - Escolha a largura máxima de banda para o conteúdo de transmissão em sequência.
- *Tempo limite ligação* - Abra o controlo de regulação para alterar o tempo de espera para a ligação inicial ao servidor numa sessão de transmissão em sequência.

- *Esgotado t. lim. serv.* - Abra o controlo de regulação para alterar o tempo permitido sem obter resposta do servidor.
- *Porta c/nº mais alto* e *Porta c/nº mais baixo* - Introduza os números das portas para transmissão em sequência. Se não tiver a certeza dos números, contacte o fornecedor de serviços.

Para alterar as definições de *Proxy*, seleccione **Opções**→
Definições→ *Proxy* para abrir a seguinte lista de definições:

- *Utilizar Proxy / Endereço do host / Porta* - Escolha se é utilizado um proxy.



9. Mensagens



Nota: A consola de jogos tem de estar ligada para utilizar as funções na pasta **Mensagens**. Não ligue a consola de jogos quando a utilização da mesma for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou de situações de perigo.



Vá para **Menu**→ **Msgs..**

Em Mensagens pode criar, enviar, receber, visualizar, editar e organizar:

- mensagens de texto,
- mensagens multimédia,
- mensagens de correio electrónico e
- mensagens inteligentes, mensagens de texto especiais que contêm dados.

Além destas, pode receber mensagens e dados através de uma ligação Bluetooth, receber mensagens do serviço WAP, mensagens de difusão, bem como enviar comandos do serviço.

Opções na vista principal de Mensagens: *Criar mensagem*, *Ligar* (mostrada se tiver especificado definições para a caixa de correio) ou *Desligar* (mostrada se existir uma ligação activa à caixa de correio), *Mensagens SIM*, *Difusão por células*, *Comandos serviço*, *Definições*, *Ajuda* e *Sair*.

As mensagens de texto e multimédia utilizam memória partilhada. Consulte ["Memória partilhada"](#), p. 16.

Quando abre Mensagens, pode ver a função *Nova msg.* e uma lista de pastas predefinidas:



Cx. de entrada – contém mensagens recebidas, excepto mensagens de correio electrónico e de difusão.

As mensagens de correio electrónico são guardadas na *Cx. de correio*. Pode ler mensagens de difusão seleccionando

Opções→ *Difusão por células*.




Minhas pastas – para organizar as mensagens em pastas.





Sugestão! Organize as mensagens adicionando novas pastas em Minhas pastas.





Cx. de correio – Quando abre esta pasta, pode ligar à caixa de correio remota para obter as novas mensagens de correio electrónico ou visualizar offline as mensagens de correio electrónico obtidas anteriormente. Consulte a p. 85 para mais informações sobre os modos online e offline. Depois de especificar as definições para uma nova caixa de correio, o nome atribuído à mesma substituirá *Cx. de correio* na vista principal. Consulte ["Definições para correio electrónico"](#), p. 93.


 **Rascunhos** – guarda rascunhos que não tenham sido enviados.




 **Enviadas** – guarda as últimas 20 mensagens que foram enviadas. Para alterar o número de mensagens a guardar, consulte "Definições para a pasta Outros", p. 95.

 **Caixa de saída** – é um local de armazenamento temporário para mensagens a aguardar envio.

 **Relatórios** – pode solicitar à rede o envio de um relatório de entrega de mensagens de texto, mensagens inteligentes e mensagens multimédia que tenha enviado. Para activar a recepção de relatórios de entrega, seleccione **Opções** → *Definições* → *Mensagem curta*, seleccione *Receber relatório*, e seleccione *Sim*.


 **Nota:** Poderá não ser possível receber um relatório de entrega de uma mensagem multimédia que tenha sido enviada para um endereço de correio electrónico.

 **Nota:** Para poder criar uma mensagem multimédia, escrever uma mensagem de correio electrónico ou ligar à caixa de correio remota, tem de ter as definições de ligação correctas. Consulte "Definições necessárias para correio electrónico", p. 80 e "Definições necessárias para mensagens multimédia", p. 78.



 **Sugestão!** Quando tiver aberto uma das pastas predefinidas, por exemplo, **Enviadas**, pode mover-se facilmente entre as pastas: premindo  para abrir a pasta seguinte (**Caixa de saída**) ou premindo  para abrir a pasta anterior (**Rascunhos**).

Mensagens – Informações gerais

O estado da mensagem é sempre rascunho, enviada ou recebida. As mensagens podem ser guardadas na pasta Rascunhos antes de serem enviadas. As mensagens são colocadas temporariamente na Caixa de saída a aguardar o envio. Depois de uma mensagem ter sido enviada, pode encontrar uma cópia da mesma na pasta Enviadas. Mensagens recebidas e enviadas estão no modo só de leitura até seleccionar *Responder* ou *Reencaminhar*, que copia a mensagem para um editor. Não pode reencaminhar mensagens de correio electrónico enviadas por si.




 **Nota:** Mensagens ou dados enviados através de uma ligação Bluetooth não são guardados nas pastas Rascunhos ou Enviadas.

Abrir uma mensagem recebida

- Quando recebe uma mensagem,  e a nota *1 mensagem nova* são mostrados no modo de espera. Prima **Mostrar** para abrir a mensagem.
- Se tiver mais do que uma mensagem nova, prima **Mostrar** para abrir a Caixa de entrada e ver os cabeçalhos das mensagens. Para abrir uma mensagem na Caixa de entrada, seleccione-a e prima .


Adicionar um destinatário à mensagem

Quando cria uma mensagem, existem várias maneiras de adicionar um destinatário:

- adicione destinatários a partir do directório Contactos. Para abrir o directório Contactos, prima  ou  nos campos *Para:* ou *Cc:* ou seleccione **Opções** → *Juntar destinatário*. Escolha um contacto e prima  para marcá-lo. Pode marcar vários destinatários de cada vez. Prima **OK** para voltar à mensagem. Os destinatários são listados no campo *Para:* e separados automaticamente por um ponto e vírgula (;).
- escreva o número de telefone ou endereço de correio electrónico do destinatário no campo *Para:* ou
- copie as informações do destinatário de outra aplicação e, em seguida, cole-as no campo *Para:*. Consulte "Copiar texto", p. 75.



Exemplo: +44 123 456; 050 456 876

Prima  para apagar um destinatário à esquerda do cursor.



Nota: Se escrever muitos números de telefone ou endereços de correio electrónico no campo *Para:*, não se esqueça de adicionar um ponto e vírgula (;) entre cada item para os separar. Quando obtém destinatários do directório Contactos, o ponto e vírgula é adicionado automaticamente.


Opções de envio

Para alterar o modo de envio de uma mensagem, seleccione **Opções** → *Opções de envio* quando estiver a editar uma mensagem. Quando guardar a mensagem, as respectivas definições de envio também são guardadas.


Escrever texto





Pode introduzir texto de duas maneiras diferentes, utilizando o método normalmente utilizado em dispositivos móveis ou outro método designado por introdução de texto previsível.












Sugestão! Para activar ou desactivar a introdução de texto previsível, prima  duas vezes, rapidamente, ao escrever texto.

Utilizar a introdução de texto tradicional



O indicador  é mostrado no canto superior direito do visor quando escrever texto utilizando a introdução tradicional.



- Prima uma tecla numérica ( - ) repetidamente até aparecer o carácter pretendido. Existem mais caracteres disponíveis para uma tecla numérica do que os impressos na tecla.
- Para inserir um número, prima a tecla numérica sem soltar.
- Para alternar entre os modos numérico e alfanumérico, prima  sem soltar.
- Se a letra seguinte estiver localizada na mesma tecla que a actual, aguarde que o cursor apareça (ou prima  para terminar o tempo de espera) e, em seguida, introduza a letra.


- Em caso de engano, prima  para remover um carácter. Prima a tecla  sem soltar para apagar mais do que um carácter.
- Os sinais de pontuação mais comuns estão disponíveis em . Prima  repetidamente para encontrar o sinal de pontuação pretendido. Prima  para abrir uma lista de caracteres especiais. Utilize a tecla de controlo para percorrer a lista e prima **Escolher** para escolher um carácter.
- Para inserir um espaço, prima . Para mover o cursor para a linha seguinte, prima  três vezes.
- Para alternar entre maiúsculas e minúsculas, **Abc**, **abc** e **ABC**, prima .

 **Ícones:** **ABC** e **abc** indicam as maiúsculas/minúsculas seleccionadas. **Abc** significa que a primeira letra da palavra é maiúscula e as restantes letras serão escritas automaticamente em minúsculas. **123** indica o modo numérico.






Utilizar a introdução de texto previsível

Para activar a introdução de texto previsível, prima  e seleccione *Activar dicionário*. Isto activará a introdução de texto previsível para todos os editores da consola de jogos. O indicador  é mostrado na parte superior do visor.

- 1 Escreva a palavra pretendida premindo as teclas  - . Prima cada tecla apenas uma vez para uma letra. A palavra muda após a pressão de cada tecla.

 **Nota:** A correspondência da palavra está a evoluir, aguarde até ter escrito toda a palavra para verificar o resultado.



Por exemplo, para escrever 'Nokia' quando o dicionário de inglês estiver seleccionado, prima

 para 'N',  para 'o',  para 'k',  para 'i', e  para 'a'.



Tal como pode ver, a palavra sugerida muda após cada batimento de tecla.

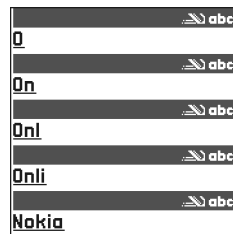
- 2 Quando terminar a palavra, verifique se está correcta.

- Se a palavra estiver correcta, pode confirmá-la premindo


 ou premindo  para inserir um espaço.

O sublinhado desaparece e pode começar a escrever uma nova palavra.










- Se a palavra não estiver correcta, tem as seguintes opções:
 - Prima  repetidamente para visualizar as palavras coincidentes encontradas pelo dicionário, uma a uma.
 - Premir  e seleccionar *Dicionário* → *Correspondências* para visualizar uma lista de





palavras coincidentes. Escolha a palavra que pretende utilizar e prima  para seleccioná-la.


- Se o carácter ? for apresentado a seguir à palavra, a palavra que pretendia escrever não consta do dicionário. Para adicionar uma palavra ao dicionário, prima **Letras**, escreva a palavra (máx. 32 letras) utilizando a introdução de texto tradicional e prima **OK**. A palavra é adicionada ao dicionário. Quando o dicionário ficar cheio, uma nova palavra substitui a palavra adicionada mais antiga.
- Para remover o ? e apagar os caracteres da palavra um a um, prima .

Sugestões sobre a utilização da introdução de texto previsível


- Para apagar um carácter, prima . Prima a tecla  sem soltar para apagar mais do que um carácter.
- Para alternar entre maiúsculas e minúsculas, **Abc, abc** e **ABC**, prima . Se premir  duas vezes rapidamente, a introdução de texto previsível é desactivada.
- Para inserir um número no modo alfanumérico, prima a tecla numérica pretendida, sem soltar. Ou prima  e seleccione *Inserir número*, introduza os números pretendidos, e prima **OK**. Para alternar entre os modos numérico e alfanumérico, prima  sem soltar.
- Os sinais de pontuação mais comuns estão disponíveis em . Prima  e, em seguida, .

repetidamente para encontrar o sinal de pontuação pretendido.


Prima a tecla  sem soltar para abrir uma lista de caracteres especiais. Utilize a tecla de controlo para percorrer a lista e prima **Escolher** para escolher um carácter. Ou prima  e seleccione *Inserir símbolo*.

 **Sugestão!** A introdução de texto previsível tentará descobrir qual o sinal de pontuação habitualmente utilizado (.,?!') necessário.

A ordem e a disponibilidade dos sinais de pontuação depende do idioma do dicionário.


- Prima  repetidamente para visualizar as palavras coincidentes encontradas pelo dicionário, uma a uma.

Também pode premir , seleccionar *Dicionário* e seleccione


- *Correspondências* - para visualizar uma lista de palavras que coincidam com as teclas premidas. Seleccione a palavra pretendida e prima .
- *Inserir palavra* - para adicionar uma palavra (máx. 32 letras) ao dicionário utilizando a introdução de texto tradicional. Quando o dicionário ficar cheio, uma nova palavra substitui a palavra adicionada mais antiga.
- *Modificar palavra* - para abrir uma vista onde poderá editar a palavra, disponível apenas se a palavra estiver activa (sublinhada).

Escrever palavras compostas

- Escreva a primeira metade da palavra composta e confirme-a premindo . Escreva a última parte da













palavra composta e conclua a mesma premindo  para adicionar um espaço.

Desactivar a introdução de texto previsível


- Prima  e escolha *Dicionário* → *Não* para desactivar a introdução de texto previsível para todos os editores da consola de jogos.

Copiar texto

Se pretender copiar texto para a área de transferência, os métodos seguintes são os mais fáceis:

- 1 Para seleccionar letras e palavras, prima , sem soltar. Ao mesmo tempo, prima  ou . À medida que a selecção se desloca, o texto é realçado. Para seleccionar linhas de texto, prima , sem soltar. Ao mesmo tempo, prima  ou .
- 2 Para terminar a selecção, liberte a tecla de controlo (mantendo premido .
- 3 Para copiar o texto para a área de transferência, mantendo  premida, prima **Copiar**. Ou liberte  e, em seguida, prima-a uma vez para abrir uma lista de comandos de edição, por exemplo, *Copiar* ou *Cortar*. Se pretender remover o texto seleccionado do documento, prima .
- 4 Para inserir o texto num documento, prima , sem soltar, e prima **Colar**. Ou prima  uma vez e seleccione *Colar*.

Opções de edição

Quando prime , são apresentadas as seguintes opções (dependendo do modo e da situação de edição):

- *Dicionário* (introdução de texto previsível), *Modo alfanumérico* (introdução de texto tradicional), *Modo numérico*
- *Cortar*, *Copiar* – disponível apenas se existir texto seleccionado.
- *Colar* – disponível apenas quando existir texto cortado ou copiado na área de transferência.
- *Inserir número*, *Inserir símbolo* e
- *Idioma de escrita*: – altera o idioma de introdução em todos os editores da consola de jogos. Consulte "Definições do dispositivo", p. 40.

Criar e enviar novas mensagens






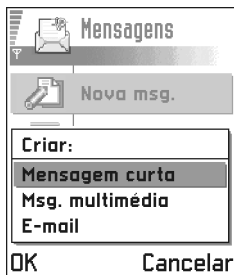
Nota: Quando enviar mensagens, a consola de jogos pode apresentar a indicação "*Enviada*". Esta é uma indicação de que a mensagem foi enviada pela consola de jogos para o número do centro de mensagens programado na consola de jogos. Esta não é uma indicação de que a mensagem foi recebida no destino pretendido. Para mais informações sobre serviços de mensagens, contacte o seu operador de rede.


Existem duas maneiras de começar a criar uma mensagem:

- Seleccionando *Nova msg.*→ *Criar: Mensagem curta, Mensagem multimédia* ou *E-mail* na vista principal de Mensagens ou
- Criando uma mensagem a partir de uma aplicação que tenha a opção *Enviar*. Neste caso o ficheiro seleccionado (como uma imagem ou texto) é adicionado à mensagem.

Escrever e enviar mensagens de texto


- 1 Selecione *Nova msg.*.
Abre-se uma lista de opções de mensagem.
- 2 Selecione *Criar:*
Mensagem curta. O editor é aberto com o cursor no campo *Para:*. Prima  para seleccionar o(s) destinatário(s) no directório Contactos ou escreva o número de telefone do mesmo. Prima  para adicionar um ponto e vírgula (;) a separar cada destinatário. Prima  para passar para o campo da mensagem.
- 3 Escreva a mensagem.



 **Nota:** A consola de jogos suporta o envio de várias mensagens de texto ao mesmo tempo, por isso, o limite normal de 160 caracteres de uma mensagem de texto pode ser excedido. Se o texto exceder 160 caracteres, será enviado em duas ou

mais mensagens e o envio destas poderá ser mais dispendioso.

Na barra de navegação, pode ver o indicador do comprimento da mensagem, contando de 160 para trás. Por exemplo, 10 (2) significa que ainda pode adicionar 10 caracteres para enviar o texto em duas mensagens.

- 4 Para enviar a mensagem, seleccione **Opções**→ *Enviar* ou prima .


Opções no editor de mensagens de texto: *Enviar, Juntar destinatário, Inserir, Apagar, Detalhes da msg., Opções de envio, Ajuda e Sair.*

Enviar mensagens inteligentes

Mensagens inteligentes são mensagens de texto especiais que podem conter dados. Pode enviar mensagens inteligentes como:

- mensagens de imagem,
- cartões de visita contendo informações de contacto em formato genérico (vCard),
- notas de Agenda (formato vCalendar).


Para obter mais informações, consulte "[Enviar informações de contacto](#)", p. 59, "[Enviar entradas da agenda](#)", p. 102, e "[Enviar fichas](#)", p. 112.

 **Sugestão!** Também pode receber tons de toque, logótipos do operador ou definições de fornecedores de serviços, consulte a p. 83.

Criar e enviar mensagens de imagem

Opções no editor de mensagens de imagem: *Enviar, Juntar destinatário, Inserir, Remover imagem, Apagar, Detalhes da msg., Ajuda e Sair.*


A consola de jogos permite enviar e receber mensagens de imagem. Mensagens de imagem são mensagens de texto que contêm pequenos gráficos a preto e branco. Existem várias imagens predefinidas disponíveis na pasta *Msgs. imagem* em **Média**→**Imagens**.


 **Nota:** Esta função só pode ser utilizada se for suportada pelo operador de rede ou fornecedor de serviços. Só podem receber e apresentar mensagens de imagens dispositivos que disponham de funções de mensagens de imagens.

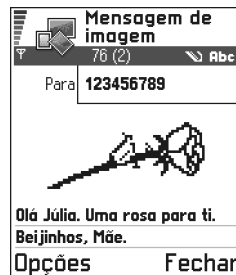
Para enviar uma mensagem de imagem:

- Existem duas possibilidades:
 - Vá para **Média**→**Imagens**→ *Msgs. imagem* e seleccione uma imagem a enviar. Seleccione **Opções**→ *Enviar* ou
 - Seleccione **Mensagens**→ *Nova msg.*→ **Criar:** *Mensagem curta* e seleccione *Inserir*→**Imagem**.

- Introduza informações do destinatário e adicione texto.

- Seleccione **Opções**→
Enviar ou prima .


 **Nota:** Cada mensagem de imagem é constituída por várias mensagens de texto. Por conseguinte, o envio de uma mensagem de imagem pode custar mais do que o envio de uma mensagem de texto.




Mensagens multimédia

Uma mensagem multimédia pode conter uma combinação de texto e clips de vídeo ou texto, imagens e clips de som mas nunca uma combinação de imagens e clips de vídeo.

Opções no editor de mensagens multimédia: *Enviar, Juntar destinatário, Inserir, Pré-visualizar msg., Remover, Objectos, Apagar, Detalhes da msg., Opções de envio, Ajuda e Sair.*

 **Importante:** As protecções de copyright podem prevenir a cópia, modificação, transferência ou reencaminhamento de determinadas imagens, tons de toque e outro conteúdo.

 **Nota:** Esta função só pode ser utilizada se for suportada pelo operador de rede ou fornecedor de

serviços. Apenas dispositivos com funções de mensagens multimédia ou de correio electrónico compatíveis podem receber e apresentar mensagens multimédia. Os dispositivos que não tenham estas funções podem receber detalhes de uma ligação para uma página Web.

Definições necessárias para mensagens multimédia

Poderá receber as definições como mensagem inteligente, do operador de rede ou fornecedor de serviços. Consulte "Receber mensagens inteligentes", p. 83.

Para informações sobre disponibilidade e subscrição de serviços de dados, contacte o operador de rede ou fornecedor de serviços.

- 1 Vá para *Definições* → *Definições da ligação* → *Pontos de acesso* e especifique as definições de um ponto de acesso de mensagens multimédia:

Nome da ligação – Atribua um nome descritivo à ligação.

Modo da sessão – Selecione um tipo de ligação de dados: *Dados GSM*, *GSM alta velocid.* ou *GPRS*.

Ender. IP do gateway – introduza o endereço.



Exemplo: Nomes de domínio como **www.nokia.com** podem ser convertidos em endereços IP como **192.100.124.195**.

Homepage – introduza o endereço do centro de mensagens multimédia.

- Se seleccionou *Dados GSM* ou *GSM alta velocid.*, preencha: *Número a marcar* – um número de telefone para a chamada de dados.
- Se seleccionou *GPRS*, preencha: *Nome ponto acesso* – o nome atribuído pelo fornecedor de serviços.

Para mais informações sobre as várias ligações de dados, consulte também "Definições da ligação", p. 43.





- 2 Vá para *Mensagens* → *Opções* → *Definições* → *Mensagem multimédia*. Abra *Ligação preferida* e selecione o ponto de acesso criado para ser utilizado como a ligação preferida. Consulte também "Definições para mensagens multimédia", p. 92.

Criar mensagens multimédia




Nota: Quando enviar uma mensagem multimédia para um dispositivo compatível que não seja a consola de jogos Nokia N-Gage, recomenda-se a utilização de um tamanho de imagem mais pequeno e de um clip de som que não dure mais de 15 segundos. A predefinição é *Tamanho da imagem: Grande*. Se pretender verificar a definição do tamanho da imagem, vá para *Mensagens* → *Opções* → *Definições* → *Mensagem multimédia* ou selecione *Opções* → *Opções de envio* quando criar uma mensagem multimédia. Quando enviar uma mensagem multimédia para um endereço de e-mail ou para outra consola de jogos Nokia N-Gage, se possível, utilize o tamanho de imagem maior (dependente da rede). Para alterar a definição, selecione *Opções* → *Opções de envio* → *Tamanho da*


imagem→ Grande quando criar uma mensagem multimédia.


- 1 Em Mensagens, seleccione *Nova msg.*→ *Criar: Mensagem multimédia* e prima .
- 2 Prima  para seleccionar o(s) destinatário(s) no directório Contactos ou escreva o número de telefone ou endereço de correio electrónico do mesmo no campo *Para:*. Adicione um ponto e vírgula (;) a separar cada destinatário. Prima  para passar para o campo seguinte.
- 3 Pode adicionar os vários objectos da mensagem multimédia pela ordem que quiser.
 - Para adicionar uma imagem, seleccione **Opções**→ *Inserir*→ *Imagem*.
 - Para adicionar um som, seleccione **Opções**→ *Inserir*→ *Clip de som* ou *Novo clip de som*. Depois de adicionar o som, o ícone  é mostrado na barra de navegação.
 - Para adicionar vídeo, seleccione **Opções**→ *Inserir*→ *Clip de vídeo*.
 - Para escrever texto, prima .
 - Se escolher *Inserir*→ *Imagem*, *Clip de som*, *Clip de vídeo* ou *Modelo*, abre-se uma lista de itens. Seleccione o item que pretende adicionar e prima **Escolher**.



 **Nota:** Se tiver escolhido *Imagem*, primeiro tem de seleccionar para que a imagem seja guardada na memória da consola de jogos ou no cartão de memória.

- Se escolher *Inserir*→ *Novo clip de som*, é aberto o Gravador e pode gravar um novo som. O som é guardado automaticamente e é inserida uma cópia na mensagem.


 **Nota:** Uma mensagem multimédia apenas pode conter uma imagem e um clip de som.

- 4 Para enviar a mensagem, seleccione **Opções**→ *Enviar* ou prima .

Pré-visualizar uma mensagem multimédia

Para ver o aspecto da mensagem multimédia, seleccione **Opções**→ *Pré-visualizar msg.*

Remover um objecto de uma mensagem multimédia

Para remover um objecto multimédia, seleccione **Opções**→ *Remover*→ *Imagem Clip de vídeo* ou *Clip de som*. Prima  para remover texto.

Trabalhar com vários objectos multimédia

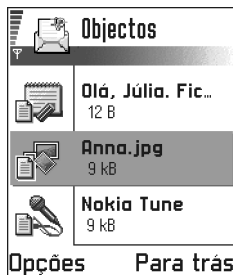
Para ver todos os objectos multimédia incluídos numa mensagem multimédia, abra uma mensagem multimédia e seleccione **Opções**→ *Objectos* para abrir a vista Objectos.

Opções na vista Objectos:

*Abrir, Inserir, Colocar imagem 1º / Colocar o texto 1º,
Remover, Ajuda e Sair.*

Na vista Objectos, pode alterar a ordem dos diferentes objectos, apagar objectos ou abrir um objecto numa aplicação correspondente.

Pode ver uma lista de objectos diferentes e dos respectivos tamanhos de ficheiro.




Correio electrónico

Definições necessárias para correio electrónico

Para poder enviar, receber, obter, responder a e reencaminhar correio electrónico, tem de:





- Configurar correctamente um ponto de acesso à Internet (IAP). Consulte "Definições da ligação", p. 43.
- Definir correctamente as definições de correio electrónico. Consulte "Definições para correio electrónico", p. 93.


 **Nota:** Siga as instruções fornecidas pelo fornecedor de serviços Internet e de caixa de correio remota.


Escrever e enviar mensagens de correio electrónico


Opções no editor de correio

electrónico: *Enviar, Juntar destinatário, Inserir, Anexos, Apagar, Detalhes da msg., Opções de envio, Ajuda e Sair.*

- 1 Selecione *Nova msg.* → *Criar: E-mail*. O editor é aberto.
- 2 Prima  para seleccionar o(s) destinatário(s) no directório Contactos ou escreva o número de telefone ou endereço de correio electrónico do mesmo no campo *Para*: Adicione um ponto e vírgula (;) a separar cada destinatário. Se pretender enviar uma cópia da mensagem a alguém, escreva o endereço no campo *Cc*: Prima  para passar para o campo seguinte.
- 3 Escreva a mensagem. Se pretender adicionar um anexo ao correio electrónico, selecione **Opções** → *Inserir* → *Imagem, Clip de som, Clip de vídeo* ou *Nota*.  será apresentado na barra de navegação para indicar que o correio electrónico tem um anexo. *Modelo* adiciona texto pré-escrito ao correio electrónico. Também pode adicionar um anexo a uma mensagem de correio electrónico seleccionando **Opções** → *Anexos* numa mensagem aberta. A vista *Anexos* é aberta onde poderá adicionar, visualizar e remover anexos.
 **Nota:** Se tiver escolhido *Imagem*, primeiro tem de seleccionar para que a imagem seja guardada na memória da consola de jogos ou no cartão de memória.
- 4 Para remover um anexo, selecione o anexo e selecione **Opções** → *Remover*.


- 5 Para enviar a mensagem, seleccione **Opções**→
Enviar ou prima .

 **Nota:** As mensagens de correio electrónico são automaticamente colocadas na Caixa de saída antes do envio. No caso de algo correr mal quando a consola de jogos estiver a enviar a mensagem, esta fica na Caixa de saída com o estado *Falhou*.

 **Sugestão!** Se pretender enviar outros ficheiros diferentes de sons e notas como anexos, abra a aplicação apropriada e seleccione a opção *Enviar*→ *Por e-mail*, se disponível.

Caixa de entrada - receber mensagens









As mensagens e dados podem ser recebidos através de mensagens de texto ou de serviços multimédia, através de uma ligação Bluetooth de dispositivos compatíveis. Quando existem mensagens não lidas na Caixa de entrada, o ícone é alterado para .

Opções na Caixa de entrada:




Abrir, Criar mensagem, Apagar, Detalhes da msg., Mover para pasta, Marcar/Desmarcar, Ajuda e Sair.

Na Caixa de entrada, os ícones da mensagem indicam qual o tipo da mensagem. Eis alguns dos ícones que poderá ver:

 para uma mensagem de texto não lida e  para uma mensagem inteligente não lida,


-  para uma mensagem multimédia não lida,
-  para uma mensagem do serviço WAP não lida,
-  para dados recebidos por Bluetooth e
-  para um tipo de mensagem desconhecido.

Visualizar mensagens na Caixa de entrada

- Para abrir uma mensagem, seleccione-a e prima . Utilize a tecla de controlo para se deslocar para cima e para baixo na mensagem. Prima  ou  para passar para a mensagem anterior ou seguinte, na pasta.


Opções nos vários visualizadores de mensagens


As opções disponíveis dependem do tipo de mensagem aberta para visualização:



- *Guardar* - guarda a imagem em **Média**→ **Imagens**.
- *Responder* - copia o endereço do remetente para o campo *Para*: Seleccione *Responder*→ *A todos* - para copiar o endereço do remetente e dos destinatários no campo *Cc*. para a nova mensagem.
- *Reencaminhar* - copia o conteúdo da mensagem para um editor.
- *Chamar* - ligue pressionando .
- *Apagar* - apaga a mensagem.

- *Ver imagem* – permite visualizar e guardar a imagem.
- *Reproduzir clip som* – permite ouvir sons da mensagem.
- *Objectos* – mostra uma lista de todos os objectos multimédia de uma mensagem multimédia.
Anexos – mostra uma lista de ficheiros enviados como anexos de correio electrónico.
- *Detalhes da msg.* – mostra informações detalhadas sobre a mensagem.
- *Mover para pasta / Copiar para pasta* – permite mover ou copiar mensagens para a Caixa de entrada, Minhas pastas ou outras pastas criadas. Consulte "Mover itens para uma pasta", p. 13.
- *Juntar a Contactos* – permite copiar o número de telefone ou endereço de correio electrónico do remetente da mensagem para o directório Contactos. Escolha se pretende criar um novo cartão de contacto ou adicionar as informações a um cartão existente.
- *Encontrar* – Procura números de telefone, endereços de correio electrónico e endereços da Internet na mensagem. Após a procura, pode efectuar uma chamada ou enviar uma mensagem para o número ou endereço de correio electrónico encontrado, ou guardar os dados em Contactos ou como uma ficha do browser.

Visualizar mensagens multimédia na Caixa de entrada

Pode reconhecer mensagens multimédia pelo respectivo ícone :

- Para abrir uma mensagem multimédia, seleccione-a e prima . Pode ver uma imagem, ler uma mensagem e ouvir um som simultaneamente.

Se estiver a ser reproduzido som, prima  ou  para aumentar ou diminuir o volume de som. Se pretender desactivar o som, prima **Parar**.

Objectos de mensagens multimédia


Opções na vista Objectos:

Abrir, Guardar, Enviar, Ajuda e Sair.




- Para ver que tipos de objectos multimédia foram incluídos na mensagem multimédia, abra a mensagem e seleccione **Opções** → *Objectos*. Na vista Objectos pode visualizar ficheiros que tenham sido incluídos na mensagem multimédia. Pode optar por guardar o ficheiro na consola de jogos ou enviá-lo, por exemplo, através de Bluetooth para outro dispositivo.



Exemplo: Pode abrir um ficheiro vCard e guardar as informações de contacto do ficheiro em Contactos.



- Para abrir um ficheiro, seleccione-o e prima .
- ➔ **Importante:** Objectos de mensagens multimédia podem conter vírus ou podem ser perigosos para a consola de jogos ou PC. Se não tiver a certeza da fidedignidade do remetente da mensagem, não abra os anexos. Para obter mais informações, consulte "Gestão de certificad.", p. 51.


Sons numa mensagem multimédia

Objectos de som numa mensagem multimédia são indicados pelo indicador  na barra de navegação. Por predefinição, os sons são reproduzidos através do altifalante. Para parar o som, prima **Parar** quando este estiver a ser reproduzido. Pode alterar o nível do volume premindo  ou .

- Se pretender ouvir um som novamente depois de todos os objectos terem sido mostrados e a reprodução ter parado, seleccione **Opções** → *Reproduzir clip som*.

Receber mensagens inteligentes

A consola de jogos pode receber muitos tipos de mensagens inteligentes, mensagens de texto que contêm dados (também denominadas mensagens Over-The-Air (OTA)). Para abrir uma mensagem inteligente recebida, abra a Caixa de entrada, seleccione a mensagem () e prima .

- *Mensagem de imagem* - para guardar a imagem na pasta *Msgs. imagem de Média* → **Imagens** para utilização posterior, seleccione **Opções** → *Guardar*.
- *Cartão de visita* - para guardar as informações de contacto, seleccione **Opções** → *Guard. cartão visita*.
 **Nota:** Se existirem ficheiros de certificados ou de som anexados a cartões de visita, não serão guardados.
- *Tom de toque* - para guardar o tom de toque no Compositor, seleccione **Opções** → *Guardar*.

- *Logotipo do operador* - para guardar o logótipo, seleccione **Opções** → *Guardar*. O logótipo do operador já pode ser visualizado no modo de espera, em vez da identificação do operador de rede.
- *Entrada da Agenda* - para guardar o convite na Agenda, seleccione **Opções** → *Guardar na Agenda*.
- *Mensagem WAP* - para guardar a ficha, seleccione **Opções** → *Guardar em Fichas*. A ficha é adicionada à lista Fichas no serviço browser.
Se a mensagem contiver definições de pontos de acesso e fichas do browser, para guardar os dados seleccione **Opções** → *Guardar todos*. Ou seleccione **Opções** → *Ver detalhes* para visualizar a ficha e as informações de pontos de acesso separadamente.
Se não pretender guardar todos os dados, seleccione uma definição ou ficha, abra os detalhes e seleccione **Opções** → *Guardar em Definiç.* ou *Guardar em Fichas* dependendo do que estiver a visualizar.



Sugestão! Para alterar as predefinições do ponto de acesso para WAP ou mensagens multimédia, vá para **Serviços** → **Opções** → *Definições* → *Pt. acesso predefin.* ou **Mensagens** → **Opções** → *Definições* → *Mensagem multimédia* → *Ligação preferida*.

- *Notificação de e-mail* - Indica o número de mensagens de correio electrónico novas na caixa de correio remota. Uma notificação expandida poderá listar informações mais detalhadas como assunto, remetente, anexos, etc.

- Além disso, poderá receber um número de serviço de mensagens de texto, número de caixa de correio de voz, definições de perfil para sincronização remota, definições de ponto de acesso para o browser, mensagens ou correio electrónico multimédia, definições de script de início de sessão de pontos de acesso ou definições de correio electrónico. Para guardar as definições, seleccione **Opções**→ *Guard.em definic.SMS*, *Guard. em Corr. voz*, *Guard.em definicoes*, *Guardar em Definic.* ou *Guard.em defe-mail*.



Sugestão! Se receber um ficheiro vCard com uma imagem anexada, a imagem também será guardada em Contactos.

Mensagens do serviço

Pode pedir mensagens do serviço (envio de mensagens) a fornecedores de serviços. As mensagens do serviço são notificações de, por exemplo, notícias e podem conter uma mensagem de texto ou o endereço de um serviço de browser. Para informações sobre disponibilidade e subscrição, contacte o fornecedor de serviços.

Os fornecedores de serviços podem actualizar uma mensagem do serviço existente sempre que uma nova mensagem do serviço seja recebida. As mensagens podem ser actualizadas mesmo que as tenha movido para uma pasta diferente da Caixa de entrada. Quando as mensagens de serviço expiram, são automaticamente apagadas.

Opções ao visualizar uma mensagem do serviço: *Importar mensagem*, *Mover para pasta*, *Detalhes da msg.*, *Ajuda* e *Sair*.

Visualizar mensagens do serviço na Caixa de entrada

- 1 Na Caixa de entrada, seleccione uma mensagem do serviço (📧) e prima (⚙️).
- 2 Para importar ou visualizar o serviço, prima **Importar mensagem**. A nota *A importar mensagem* é apresentada. A consola de jogos inicia uma ligação de dados, se necessário.
- 3 Prima **Para trás** para voltar à Caixa de entrada.

Visualizar mensagens do serviço no browser

Quando estiver a navegar, seleccione **Opções**→ *Ler msgs. serviço* para importar e visualizar novas mensagens do serviço.

Minhas pastas



Opções em Minhas pastas:

Abrir, *Criar mensagem*, *Apagar*, *Detalhes da msg.*, *Mover para pasta*, *Nova pasta*, *Mudar nome pasta*, *Ajuda* e *Sair*.

Em Minhas pastas pode organizar as mensagens em pastas, criar novas pastas, mudar o nome e apagar pastas.

Selecione **Opções**→ *Mover para pasta*, *Nova pasta* ou *Mudar*

nome pasta. Para mais informações, consulte "[Mover itens para uma pasta](#)", p. 13.

Pasta Modelos

- Pode utilizar modelos de texto para evitar reescrever mensagens enviadas com frequência. Para criar um novo modelo, seleccione **Opções**→ *Novo modelo*.

Caixa de correio



Quando abre esta pasta, pode ligar à caixa de correio remota para:

- obter novos cabeçalhos ou mensagens de correio electrónico, ou
- visualizar offline os cabeçalhos ou mensagens de correio electrónico obtidos anteriormente.


Se escolher *Nova msg.*→ *Criar: E-mail* ou *Cx. de correio* na vista principal de Mensagens e não tiver configurado a conta de correio electrónico, ser-lhe-á pedido que o faça. Consulte "[Definições necessárias para correio electrónico](#)", p. 80.

Quando cria uma nova caixa de correio, o nome atribuído substituirá automaticamente *Cx. de correio* na vista principal de Mensagens. Pode ter várias caixas de correio (máx. seis).

Abrir a caixa de correio

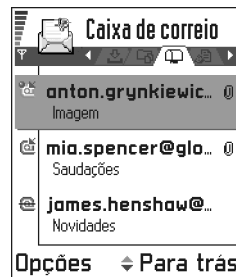
Quando abre a caixa de correio, pode escolher se pretende visualizar offline as mensagens e cabeçalhos de correio

electrónico obtidos anteriormente ou ligar ao servidor de correio electrónico.

- Quando selecciona a caixa de correio e prime , a consola de jogos pergunta se pretende *Ligar à caixa de correio*? Selecciona *Sim* para ligar à caixa de correio ou *Não* para visualizar offline mensagens de correio electrónico obtidas anteriormente.
- Outra maneira de iniciar uma ligação consiste em seleccionar **Opções**→ *Ligar*.

Visualizar mensagens de correio electrónico online

Quando está a ver mensagens online, está continuamente ligado à caixa de correio remota através de uma chamada de dados ou uma ligação de dados por pacote. Consulte também "[Indicadores de ligação de dados](#)", p. 10, "[Chamadas de dados GSM](#)", p. 43 e "[Dados de pacote \(General Packet Radio Service, GPRS\)](#)", p. 44.



Opções ao visualizar cabeçalhos de correio electrónico: *Abrir*, *Criar*

mensagem, Ligar / Desligar, Obter, Apagar, Detalhes da msg., Copiar, Marcar/Desmarcar, Ajuda e Sair.



Nota: Se estiver a utilizar o protocolo POP3, as mensagens de correio electrónico não serão actualizadas automaticamente no modo online. Para ver as mensagens de correio electrónico mais recentes, tem de desligar e efectuar uma nova ligação à caixa de correio.

Visualizar mensagens de correio electrónico offline

Quando visualiza mensagens de correio electrónico offline, a consola de jogos não está ligada à caixa de correio remota.

Para visualizar mensagens de correio electrónico offline, tem de obter primeiro as mensagens a partir da caixa de correio, consulte a secção seguinte. Depois de obter as mensagens de correio electrónico para a consola de jogos, para terminar a ligação de dados, seleccione **Opções**→*Desligar*.

Pode continuar a ler offline os cabeçalhos e/ou mensagens de correio electrónico obtidas. Pode escrever novas mensagens de correio electrónico, responder às mensagens obtidas e reencaminhar mensagens de correio electrónico. Pode definir para que as mensagens de correio electrónico sejam enviadas da próxima vez que ligar à caixa de correio. Quando abrir a *Cx. de correio* novamente e pretender visualizar e ler as mensagens de

correio electrónico offline, responda **Não** à pergunta *Ligar à caixa de correio?*

Obter mensagens de correio electrónico da caixa de correio

- Se estiver offline, seleccione **Opções**→*Ligar* para iniciar uma ligação a uma caixa de correio remota.

A vista da caixa de correio remota é semelhante à da pasta Caixa de entrada em Mensagens. Pode mover a lista para cima e para baixo premindo ou . Os ícones seguintes são utilizados para mostrar o estado do correio electrónico:



– novo correio electrónico (modo offline ou online). O conteúdo não foi obtido da caixa de correio para a consola de jogos (a seta no ícone aponta para fora).



– novo correio electrónico, o conteúdo foi obtido da caixa de correio (a seta aponta para dentro).



– para mensagens de correio electrónico lidas.



– para cabeçalhos de correio electrónico lidos e o conteúdo das mensagens apagado da consola de jogos.

- Quando tiver uma ligação a uma caixa de correio remota aberta, seleccione **Opções**→*Obter*→
 - Novas* – para obter todas as mensagens de correio electrónico novas para a consola de jogos.
 - Escolhidas* – para obter apenas as mensagens de correio electrónico seleccionadas.
 Utilize os comandos *Marcar/Desmarcar*→*Marcar/*

Desmarcar para seleccionar mensagens uma a uma. Consulte a p. 13 para informações sobre como seleccionar muitos itens ao mesmo tempo.

- *Todas* - para obter todas as mensagens da caixa de correio.

Para cancelar a obtenção, prima **Cancelar**.

- 2 Depois de obter as mensagens de correio electrónico, pode continuar a visualizá-las online. Selecciona **Opções** → *Desligar* para fechar a ligação e visualizar as mensagens de correio electrónico offline.

Copiar mensagens de correio electrónico para outra pasta

Se pretender copiar uma mensagem da caixa de correio remota para uma pasta em Minhas pastas, selecione

Opções → *Copiar*. Selecciona uma pasta da lista e prima **OK**.

Abrir mensagens de correio electrónico

Opções ao visualizar mensagens de correio electrónico: *Responder, Reencaminhar, Apagar, Anexos, Detalhes da msg., Mover para pasta, Juntar a Contactos, Encontrar, Ajuda e Sair*.

- Quando visualizar mensagens de correio electrónico no modo online ou offline, selecione a mensagem que pretende visualizar e prima para abri-la. Se a mensagem de correio electrónico não tiver sido obtida (seta do ícone a apontar para fora) e estiver offline e

seleccionar *Abrir*, ser-lhe-á perguntado se pretende obter esta mensagem da caixa de correio.



Nota: A ligação de dados é deixada aberta depois de o correio electrónico ter sido obtido. Selecciona **Opções** → *Desligar* para terminar a ligação de dados.

Desligar da caixa de correio

Quando estiver online, selecione **Opções** → *Desligar* para terminar a chamada de dados ou ligação GPRS à caixa de correio remota. Consulte também "Indicadores de ligação de dados", p. 10.

Visualizar anexos de correio electrónico

Opções na vista Anexos:

Abrir, Obter, Guardar, Enviar, Apagar, Ajuda e Sair.

- Abra uma mensagem que tenha o indicador de anexo e selecione **Opções** → *Anexos* para abrir a vista Anexos. Na vista Anexos, pode obter, abrir ou guardar anexos. Também pode enviar anexos por Bluetooth.



Importante: Anexos de correio electrónico podem conter vírus ou podem ser perigosos para a consola de jogos ou PC. Se não tiver a certeza da fidedignidade do remetente da mensagem, não abra os anexos. Para obter mais informações, consulte "Gestão de certificado", p. 51.



Sugestão! Para poupar memória, pode remover anexos de um correio electrónico mantendo-os no servidor de correio electrónico. Seleccione **Opções**→ *Apagar* na vista Anexos.


Obter anexos para a consola de jogos

- Se o anexo tiver um indicador esbatido, não foi obtido para a consola de jogos. Para obter o anexo, seleccione-o e escolha **Opções**→ *Obter*.



Nota: Se a caixa de correio utilizar o protocolo IMAP 4, pode optar por obter apenas cabeçalhos de correio electrónico, apenas mensagens ou mensagens e anexos. Com o protocolo POP3, as opções são apenas cabeçalhos de correio electrónico ou mensagens e anexos. Para mais informações, consulte a p. 93.

Abrir um anexo

- Na vista Anexos, seleccione um anexo e prima  para abri-lo.
 - Se estiver online, o anexo é obtido directamente do servidor e aberto na aplicação correspondente.
 - Se estiver offline, a consola de jogos pergunta se pretende obter o anexo para a consola de jogos. Se responder *Sim*, é iniciada uma ligação à caixa de correio remota.
- Prima **Para trás** para voltar ao visualizador de correio electrónico.



Sugestão! Os formatos de imagem suportados estão listados na p. 63. Para ver uma lista de outros formatos de ficheiros suportados pela consola de jogos

Nokia N-Gage, vá para as informações sobre os produtos em www.n-gage.com.

Guardar anexos separadamente

Para guardar um anexo, seleccione **Opções**→ *Guardar* na vista Anexos. O anexo é guardado na aplicação correspondente. Por exemplo, sons podem ser guardados no Gravador e ficheiros de texto (.TXT) em Notas.



Nota: Anexos como, por exemplo, imagens podem ser guardados no cartão de memória, se utilizar um.

Apagar mensagens de correio electrónico

- Para apagar uma mensagem de correio electrónico da consola de jogos mantendo-a na caixa de correio remota.

Selecione **Opções**→ *Apagar*→ *Apenas dispositivo*.




Nota: A consola de jogos apresenta uma imagem dos cabeçalhos de correio electrónico da caixa de correio remota. Assim, apesar de apagar o conteúdo da mensagem, o cabeçalho de correio electrónico mantém-se na consola de jogos. Se pretender remover também o cabeçalho, tem de apagar primeiro a mensagem de correio electrónico da caixa de correio remota e, em seguida, efectuar uma ligação da consola de jogos à caixa de correio remota novamente para actualizar o estado.

- Para apagar uma mensagem de correio electrónico da consola de jogos e da caixa de correio remota. Selecciona **Opções**→ *Apagar*→ *Disposit. e servidor*.



Nota: Se estiver offline, a mensagem de correio electrónico será apagada primeiro da consola de jogos. Durante a próxima ligação à caixa de correio remota, será automaticamente apagada da caixa de correio remota. Se utilizar o protocolo POP3, as mensagens marcadas para serem apagadas são removidas apenas depois de fechar a ligação à caixa de correio remota.

Recuperar mensagens de correio electrónico offline

Para cancelar a eliminação de uma mensagem de correio electrónico da consola de jogos e do servidor, selecciona uma mensagem que tenha sido marcada para eliminação durante a próxima ligação () e selecciona **Opções**→ *Recuperar*.

Caixa de saída



A Caixa de saída é um local de armazenamento temporário para mensagens a aguardar envio.



Exemplo: As mensagens são colocadas na Caixa de saída, por exemplo, quando a consola de jogos está fora da área de cobertura da rede. Também pode agendar mensagens de correio electrónico para envio da próxima vez que ligar à caixa de correio remota.

Estado das mensagens na Caixa de saída

- *A enviar* – Está a ser efectuada uma ligação e a mensagem está a ser enviada.
- *A aguardar / Em fila de espera* – Por exemplo, se existirem dois tipos de mensagens semelhantes na Caixa de saída, uma aguarda até que a primeira seja enviada.
- *Reenviar às (hora)* – O envio falhou. A consola de jogos vai tentar enviar novamente a mensagem depois de um período de tempo limite esgotado. Prima *Enviar* se pretender reiniciar o envio imediatamente.
- *Adiada* – Pode definir documentos como 'em espera' enquanto estiverem na Caixa de saída. Selecciona a mensagem que está a ser enviada e selecciona **Opções**→ *Adiar o envio*.
- *Falhou* – O número máximo de tentativas de envio foi alcançado. O envio falhou. Se estava a tentar enviar uma mensagem de texto, abra a mensagem e verifique se as opções de Envio estão correctas.

Visualizar mensagens num cartão SIM

Para poder visualizar mensagens SIM, tem de copiá-las para uma pasta da consola de jogos.

- 1 Na vista principal de Mensagens, selecciona **Opções**→ *Mensagens SIM*.
- 2 Selecciona **Opções**→ *Marcar/Desmarcar*→ *Marcar* ou *Marcar todos* para marcar mensagens.

- 3 Selecione **Opções**→ *Copiar*. Abre-se uma lista de pastas.
- 4 Selecione uma pasta e prima **OK**. Vá para a pasta para visualizar as mensagens.




Difusão por células (serviço de rede)



➡ Na vista principal de Mensagens, selecione **Opções**→ *Difusão por células*.

Opções em Difusão: *Abrir, Assinar | Anular assinatura, Marcar | Desmarcar, Tópico, Definições, Ajuda e Sair*.

Pode receber mensagens sobre vários tópicos, como condições meteorológicas ou de trânsito, do fornecedor de serviços. Para informações sobre tópicos disponíveis e respectivos números, contacte o fornecedor de serviços. Na vista principal poderá ver:

- o estado do tópico:  - para mensagens subscritas novas e  - para mensagens novas não subscritas.
- o número do tópico, nome do tópico e se foi assinalado () para acompanhamento. Será notificado quando chegarem mensagens pertencentes a um tópico assinalado.



Nota: Uma ligação de dados por pacote (GPRS) poderá impedir a recepção de difusão. Contacte o operador de rede para obter as definições de GPRS correctas. Para mais informações sobre definições de

GPRS, consulte "Dados de pacote (General Packet Radio Service, GPRS)", p. 44.

Editor de comandos de serviço




➡ Na vista principal de Mensagens, selecione **Opções**→ *Comandos serviço*.

Pode enviar pedidos de serviço, como comandos de activação para serviços de rede (também conhecidos como comandos USSD), ao fornecedor de serviços. Para mais informações, contacte o fornecedor de serviços. Para enviar um pedido:

- no modo de repouso ou quando tiver uma chamada activa, introduza o(s) número(s) do comando e prima **Enviar** ou
- se tiver de introduzir letras, além de números, selecione **Mensagens**→ **Opções**→ *Comandos serviço*.

Definições de Mensagens

As definições de Mensagens foram divididas em grupos de acordo com diferentes tipos de mensagens. Selecione as definições que pretende modificar e prima .

Definições para mensagens de texto

Opções ao editar definições do centro de mensagens de texto: *Novo centro msgs., Modificar, Apagar, Ajuda e Sair.*

Vá para **Mensagens** e seleccione **Opções**→ *Definições*→ *Mensagem curta* para abrir a seguinte lista de definições:





- *Centros de msgs.* - Lista todos os centros de mensagens de texto definidos. Consulte "Adicionar um novo centro de mensagens de texto", p. 91.
- *Ctr. msgs. em utiliz.* (Centro de mensagens em utilização) - Define qual o centro de mensagens utilizado para a entrega de mensagens de texto e mensagens inteligentes como mensagens de imagem.
- *Receber relatório* (relatório de entrega) - Quando este serviço de rede está definido como *Sim*, o estado da mensagem enviada (*Pendente, Falhou, Entregue*) é mostrado no Registo. Quando definido como *Não*, apenas o estado *Enviada* é mostrado no Registo. Consulte a p. 21.
- *Validade da msg.* - Se o destinatário de uma mensagem não for alcançado no período de validade, a mensagem é removida do centro de mensagens de texto. A rede tem de suportar esta função. *Tempo máximo* é o período máximo de tempo permitido pela rede.
- *Msg. enviada como* - As opções são *Texto, Fax, Por pager e E-mail*. Para mais informações, contacte o operador de rede.



Nota: Altere esta opção apenas se tiver a certeza de que o centro do serviço pode converter mensagens de texto para estes formatos.

- *Ligação preferida* - Pode enviar mensagens de texto através da rede GSM normal ou através de GPRS, se suportado pela rede. Consulte "Dados de pacote (General Packet Radio Service, GPRS)", p. 44.
- *Respos. mesmo cntr.* (serviço de rede) - Definindo esta opção como *Sim*, se o destinatário responder à mensagem, a mensagem devolvida é enviada utilizando o mesmo número do centro de mensagens de texto.

Adicionar um novo centro de mensagens de texto

- 1 Abrir *Centros de msgs.* e seleccione **Opções**→ *Novo centro msgs.*
 - 2 Prima , escreva um nome para o centro de serviço e prima **OK**.
 - 3 Prima , prima  e escreva o número do centro de mensagens de texto (**A ser definido**). Prima **OK**. Para enviar mensagens de texto e de imagem, é necessário o número do centro de mensagens. O número é fornecido pelo fornecedor de serviços.
- Para utilizar as novas definições, regresse à vista de definições. Seleccione *Ctr. msgs. em utiliz.*, prima  e seleccione o novo centro de serviço.

Definições para mensagens multimédia

Vá para **Mensagens** e seleccione **Opções** → *Definições* → *Mensagem multimédia* para abrir a seguinte lista de definições:

- **Ligação preferida (A ser definido)** - Seleccione o ponto de acesso utilizado como ligação preferida para o centro de mensagens multimédia. Consulte "Definições necessárias para mensagens multimédia", p. 78.



Nota: Se receber definições de mensagens multimédia numa mensagem inteligente e as guardar, as definições recebidas são utilizadas automaticamente como Ligação preferida. Consulte "Receber mensagens inteligentes", p. 83.

- **Ligação secundária** - Seleccione o ponto de acesso utilizado como ligação secundária para o centro de mensagens multimédia.



Nota: A *Ligação preferida* e *Ligação secundária* têm de ter a mesma definição de *Homepage* a apontar para o mesmo centro de serviço multimédia. Apenas a ligação de dados é diferente.



Exemplo: Se a ligação preferida utilizar uma ligação de dados por pacote, poderá pretender utilizar chamada de dados de alta velocidade ou normal para a ligação secundária. Deste modo, poderá enviar e receber mensagens multimédia mesmo quando não estiver numa rede que suporte dados de pacote. Para obter mais informações,

contacte o fornecedor de serviços ou o operador da rede. Consulte também "Informações gerais sobre ligações de dados e pontos de acesso", p. 43.

- **Recepção multimédia** - Seleccione:
Só rede assinada. - se pretender receber mensagens multimédia apenas quando estiver na rede assinada. Quando não estiver na rede assinada, a recepção de mensagens multimédia é desactivada.
Sempre activa - se pretender receber sempre mensagens multimédia.
Nunca - se não pretender receber mensagens multimédia nem anúncios.



Importante:

- Quando não estiver na rede assinada, o envio e recepção de mensagens multimédia poderá ser mais dispendioso.
- Se as definições *Só rede assinada* ou *Sempre activa* foram seleccionadas, a consola de jogos pode efectuar uma chamada de dados ou ligação GPRS activa sem o seu conhecimento.
- **Ao receber a msg.** - Seleccione:
Obter imediatam. - se pretender que a consola de jogos obtenha mensagens multimédia instantaneamente. Se existirem mensagens com o estado *Adiada*, também serão obtidas.

Adiar a obtenção – se pretender que o centro de mensagens multimédia guarde a mensagem para obtenção posterior. Para obter a mensagem mais tarde, defina *Ao receber a msg.* como *Obter imediatamente*.

Rejeitar a msg. – se pretender rejeitar mensagens multimédia. O centro de mensagens multimédia apagará as mensagens.

- *Perm. msgs.anónimas* – Seleccione *Não*, se pretender rejeitar mensagens de remetentes anónimos.
- *Receber publicidade* – Defina se pretende receber anúncios de mensagens multimédia ou não.
- *Relatórios* – Defina como *Sim*, se pretender que o estado da mensagem enviada (*Pendente, Falhou, Entregue*) seja mostrado no Registo. Consulte a p. 21.



Nota: Poderá não ser possível receber um relatório de entrega de uma mensagem multimédia que tenha sido enviada para um endereço de correio electrónico.

- *Negar envio relatór.* – Seleccione *Sim*, se não pretender que a consola de jogos envie relatórios de entrega de mensagens multimédia recebidas.
- *Validade da msg.* – Se o destinatário de uma mensagem não for alcançado no período de validade, a mensagem é removida do centro de mensagens multimédia. A rede tem de suportar esta função. *Tempo máximo* é o período máximo de tempo permitido pela rede.
- *Tamanho da imagem* – Defina o tamanho da imagem de uma mensagem multimédia. As opções são: *Pequeno* (máx. de 160*120 pixels) e *Grande* (máx. 640*480 pixels).

- *Predefinir* – Seleccione *Altifalante* ou *Telefone*, se pretender que os sons de uma mensagem multimédia sejam reproduzidos através do altifalante ou do auricular. Para obter mais informações, consulte "Altifalante", p. 14.

Definições para correio electrónico

Vá para **Mensagens** e seleccione **Opções** → *Definições* → *E-mail*.

Abrir *Cx.corr.em utilização* para seleccionar a caixa de correio que pretende utilizar.

Opções ao editar definições de correio electrónico: *Opções de edição, Nova cx. de correio, Apagar, Ajuda e Sair*.

Definições para caixas de correio

Seleccione *Caixas de correio* para abrir uma lista de caixas de correio definidas. Se não existirem caixas de correio definidas, ser-lhe-á pedido que o faça. É mostrada a seguinte lista de definições:

- *Nome cx. de correio* – Escreva um nome descritivo para a caixa de correio.
- *Ponto acesso em uso (A ser definido)* – O ponto de acesso à Internet (IAP) utilizado para a caixa de correio. Seleccione um IAP da lista. Para mais informações sobre como criar um IAP, consulte também "Definições da ligação", p. 43.
- *O meu ender. correio (A ser definido)* – Escreva o endereço de correio electrónico atribuído pelo

fornecedor de serviços. O endereço deve conter o carácter @. As respostas às suas mensagens são enviadas para este endereço.

- **Servidor envio correio: (A ser definido)** – Escreva o endereço IP ou nome de host do computador que envia o correio electrónico.
- **Enviar mensagem** – Defina o modo como o correio electrónico é enviado da consola de jogos.
Imediatamente – É iniciada uma ligação à caixa de correio depois de seleccionar *Enviar*. *Durante prx. ligaç.* – O correio electrónico é enviado da próxima vez que ligar à caixa de correio remota.
- **Env. cópia ao próprio** – Selecciona *Sim* para guardar uma cópia da mensagem na caixa de correio remota e no endereço definido em *O meu ender. correio*.
- **Incluir assinatura** – Selecciona *Sim* se pretender anexar uma assinatura às mensagens de correio electrónico e para começar a escrever ou modificar uma assinatura.
- **Nome do utilizador:** – Escreva o nome de utilizador, atribuído pelo fornecedor de serviços.
- **Senha:** – Escreva a password. Se deixar este campo em branco, ser-lhe-á pedida a password quando tentar ligar à caixa de correio remota.
- **Serv.recepção correio: (A ser definido)** – O endereço IP ou nome de host do computador que recebe o correio electrónico.
- **Tipo de cx. de correio:** – Define o protocolo de correio electrónico recomendado pelo fornecedor de serviços de caixa de correio. As opções são *POP3* e *IMAP4*.



Nota: Esta definição apenas pode ser seleccionada uma vez e não pode ser alterada se tiver guardado ou saído das definições da caixa de correio.

- **Segurança** – Utiliza-se com os protocolos POP3, IMAP4 e SMTP para proteger a ligação à caixa de correio remota.
- **Inic.sess.seguro APOP** – Utiliza-se com o protocolo POP3 para codificar o envio de passwords ao servidor de correio electrónico remoto. Não é mostrado se IMAP4 for seleccionado para *Tipo de cx. de correio*.
- **Obter anexos** (não é mostrado se o protocolo de correio electrónico for definido como POP3) – Para obter correio electrónico com ou sem anexos.
- **Obter cabeçalhos** – Para limitar o número de cabeçalhos de correio electrónico que pretende obter para a consola de jogos. As opções são *Todos* e *Definido p/ utiliz.*, que só pode ser utilizada com o protocolo IMAP4.

Definições para mensagens do serviço

Quando vai para **Mensagens** e selecciona **Opções**→
Definições→ *Mensagem do serviço*, é aberta a seguinte lista de definições:

- **Msgs. do serviço** – Selecciona se pretende receber mensagens do serviço.
- **Necess. autenticação** – Selecciona se pretende receber mensagens do serviço apenas de origens autorizadas.

Definições para Difusão

Pergunte ao fornecedor de serviços se a Difusão está disponível e quais os tópicos disponíveis e respectivos números. Vá para **Mensagens**→ **Opções**→ *Definições*→ *Difusão por células* para alterar as definições:

- *Recepção* - *Sim* ou *Não*,
- *Idioma* - *Todos* permite a recepção de mensagens de difusão em todos os idiomas suportados. *Escolhidos* permite escolher os idiomas em que pretende receber mensagens de difusão. Se o idioma que pretende não se encontrar na lista, seleccione *Outro*.
- *Deteção de tópicos* - Se receber uma mensagem que não pertença a nenhum dos tópicos existentes, *Deteção de tópicos*→ *Sim* permite guardar o número do tópico automaticamente. O número do tópico é guardado na lista de tópicos e mostrado sem nome. Seleccione *Não* se não pretender guardar novos números de tópico automaticamente.

Definições para a pasta Outros

Vá para **Mensagens** e seleccione **Opções**→ *Definições*→ *Outras* para abrir a seguinte lista de definições:

- *Guardar msgs. env.* - Seleccione se pretende guardar uma cópia de todas as mensagens de texto, mensagens multimédia ou correio electrónico enviado, na pasta Enviadas.
- *Nº msgs. guardadas* - Defina o número de mensagens enviadas que são guardadas na pasta Enviadas de cada

vez. O limite predefinido é de 20 mensagens. Quando o limite é atingido, a mensagem mais antiga é apagada.



10. Perfis

↔ Vá para **Menu**→ **Perfis**.

Em Perfis, pode ajustar e personalizar os tons para diferentes eventos, ambientes ou grupos de autores de chamadas. Existem seis perfis predefinidos: *Geral*, *Silencioso*, *Reunião*, *Exterior*, *Pagere Offline*, que pode personalizar de acordo com as suas necessidades.

Pode ver o perfil actualmente seleccionado na parte superior do visor, em modo de espera. Se o perfil *Geral* estiver a ser utilizado, apenas será apresentada a data actual.

Os tons podem ser tons de toque predefinidos, tons criados no Compositor, tons recebidos numa mensagem ou transferidos para a consola de jogos por Bluetooth ou uma ligação de computador e, em seguida, guardados na consola de jogos.

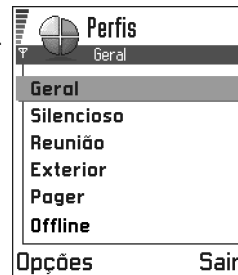
Alterar o perfil

- 1 Vá para **Menu**→ **Perfis**.
Abre-se uma lista de perfis.
- 2 Na lista Perfis, seleccione um perfil e escolha

Opções→ *Activar*.



Atalho: Para alterar o perfil, prima **Ⓢ** em modo de espera. Seleccione o perfil que pretende activar e prima **OK**



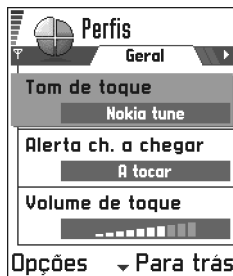
Personalizar perfis




Nota: Para obter informações sobre o perfil *Offline*, consulte "*Perfil Offline*", p. 97.


- 1 Para modificar um perfil, seleccione o perfil na lista Perfis e escolha **Opções**→ *Personalizar*. Abre-se uma lista de definições de perfis.
- 2 Seleccione a definição que pretende alterar e prima **⚙** para abrir as opções:

- *Tom de toque* – Para definir o tom de toque para chamadas de voz, escolha um tom de toque na lista. Quando percorre a lista, pode parar num tom para o ouvir antes de seleccionar. Para parar o som, prima qualquer tecla.



Se utilizar um cartão de memória, os tons guardados no mesmo têm o ícone  ao lado do nome do tom.


Os tons de toque utilizam memória partilhada. Consulte [“Memória partilhada”](#), p. 16.

 **Nota:** Pode alterar os tons de toque em dois locais: Perfis ou Contactos. Consulte [“Adicionar um tom de toque a um cartão ou grupo de contacto”](#), p. 59.


- *Alerta ch. a chegar* – Quando *A aumentar* estiver seleccionado, o volume do toque inicia a partir do nível um e aumenta nível a nível até ao nível de volume definido.
- *Volume de toque* – Para definir o nível sonoro de tons de toque e de aviso de recepção de mensagens.
- *Tom alerta de msg.* – Para definir o tom para mensagens.
- *Alerta vibratório* – Para configurar a consola de jogos para vibrar quando receber chamadas de voz e mensagens.

- *Tons de teclado* – Para definir o volume dos tons de teclado.
- *Tons de aviso* – A consola de jogos emite um tom de aviso, por exemplo, quando a bateria está prestes a ficar sem carga.
- *Alerta para* – Para configurar a consola de jogos para tocar apenas quando receber chamadas de números de telefone pertencentes a um grupo de contactos seleccionado. As chamadas recebidas de pessoas que não façam parte do grupo seleccionado terão um alerta silencioso. As opções são *Todas as ch.* / (lista de grupos de contactos, caso tenham sido criados). Consulte [“Criar grupos de contactos”](#), p. 60.
- *Nome do perfil* – Pode mudar o nome de um perfil e atribuir o nome que pretender. Não é possível mudar o nome dos perfis Geral e Offline.


Perfil Offline

 **Nota:** Para utilizar esta função, a consola de jogos tem de estar ligada. Não ligue a consola de jogos quando a utilização de dispositivos sem fios, Bluetooth ou de rádio for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou de situações de perigo.

O perfil Offline permite-lhe utilizar a consola de jogos sem ligar à rede sem fios GSM para jogar jogos, ouvir música e rádio.

 **AVISO!** No perfil Offline não pode efectuar quaisquer chamadas, incluindo chamadas de

emergência ou utilizar outras funcionalidades que requeiram cobertura de rede.

- 1 Vá para **Menu**→ **Perfis**. Na lista Perfis, seleccione *Offline* e seleccione **Opções**→ *Activar*.
- 2 Prima **Sim**. A consola de jogos é reiniciada e o GSM é desactivado, tal como indicado por  no indicador de potência do sinal. Todos os sinais de telefone sem fios GSM de e para o dispositivo são evitados.



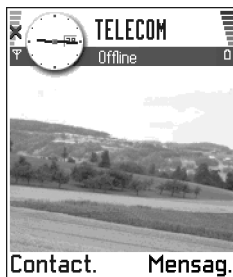
Sugestão! Prima ligeiramente a tecla de alimentação para abrir a lista de perfis disponíveis, seleccione *Offline* e seleccione *OK*.



Nota: Se Bluetooth tiver sido desactivado como resultado de introduzir o perfil Offline, terá de activar novamente Bluetooth manualmente. Consulte "Definições da aplicação Bluetooth", p. 124.




Nota: Nos locais onde a utilização de telefones móveis seja proibida, Bluetooth e rádio podem também estar proibidos. Assim, consulte as autoridades relevantes antes de utilizar Bluetooth ou o rádio.



Sair do perfil Offline

- 1 Vá para **Menu**→ **Perfis**.
- 2 Na lista Perfis, seleccione um perfil diferente de *Offline* e seleccione **Opções**→ *Activar*.
- 3 Prima **Sim**. A consola de jogos é reiniciada e reactiva as transmissões sem fios GSM (desde que exista potência do sinal suficiente).

Personalizar o perfil Offline

- 1 Seleccione *Offline* na lista Perfis e seleccione **Opções**→ *Personalizar*. Abre-se uma lista de definições de perfis.
- 2 Seleccione a definição que pretende alterar e prima  para abrir as opções:
 - *Volume de toque* - Para definir o nível de volume para tons de alerta de mensagens recebidas através de Bluetooth.
 - *Tom alerta de msg.* - Para definir o tom de mensagens recebidas através de Bluetooth.
 - *Alerta vibratório* - Para configurar a consola de jogos para vibrar quando receber mensagens bluetooth.
 - *Tons de teclado* - Para definir o volume dos tons de teclado.
 - *Tons de aviso* - Para definir um som de toque de aviso, por exemplo, quando a bateria está prestes a ficar sem carga.
 - *Nome do perfil* - Não é possível mudar o nome do perfil Offline.



11. Agenda



Nota: Para utilizar esta função, a consola de jogos tem de estar ligada. Não ligue a consola de jogos quando a utilização da mesma for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou de situações de perigo.

↔ Vá para **Menu**→ **Agenda**.

Na Agenda, pode controlar os seus compromissos, reuniões, aniversários e outros acontecimentos. Também pode definir um alarme da agenda para o lembrar de acontecimentos futuros.

A agenda utiliza memória partilhada. Consulte "[Memória partilhada](#)", p. 16.

Criar entradas da agenda

- 1 Seccione **Opções**→ *Nova entrada* e seccione:
 - *Reunião* para o lembrar de um compromisso com uma data e hora específicas.
 - *Lembrete* para escrever uma entrada geral para um determinado dia.
 - *Aniversário* para o lembrar de aniversários ou datas especiais. As entradas de aniversários repetem-se todos os anos.

- 2 Preencha os campos, consulte a secção "[Campos da entrada da agenda](#)", p. 100. Utilize a tecla de controlo para se deslocar entre campos. Prima para alternar entre maiúsculas e minúsculas.
- 3 Para guardar a entrada, prima **Efectuad..**

Editar entradas da agenda

Opções ao editar uma entrada da agenda: *Apagar, Enviar, Ajuda e Sair.*

- 1 Na vista Diária, seccione a entrada e prima para a abrir.
- 2 Edite os campos da entrada e prima **Efectuad..**
 - Se estiver a editar uma entrada repetida, escolha como pretende que as alterações tenham efeito. *Todas ocorrências* – todas as entradas repetidas são alteradas / *Apenas esta entr.* – só será alterada a entrada actual.

Apagar entradas da agenda

- Na vista Diária, selecione a entrada que pretende apagar e escolha **Opções** → *Apagar* ou prima . Prima **Sim** para confirmar.
- Se estiver a apagar uma entrada repetida, escolha como pretende que a alteração tenha efeito. *Todas ocorrências* - todas as entradas repetidas são apagadas / *Apenas esta entr.* - só será apagada a entrada actual.



Exemplo: A sua aula semanal foi cancelada. Definiu a agenda para o lembrar todas as semanas. Selecione *Apenas esta entr.* e a agenda lembrá-lo-á de novo na próxima semana.

Campos da entrada da agenda

- *Assunto* / *Ocasão* - Escreva uma descrição do acontecimento.
- *Local* - o local de uma reunião, opcional.
- *Hora de início*, *Hora de fim*, *Data de início* e *Data de fim*.
- *Alarme* - Prima para activar os campos para a *Hora do alarme* e *Data do alarme*.
- *Repetição* - Prima para alterar a entrada de modo a tornar-se repetitiva. Mostrado com na vista Diária.



Exemplo: A função de repetição é útil no caso de ter um acontecimento recorrente, uma aula semanal, uma reunião mensal ou uma rotina diária de que tenha de se lembrar.

- *Repetir até* - Pode definir uma data de fim para a entrada repetida.
- *Sincronização* - Se escolher *Privada*, após a sincronização, a entrada da agenda só poderá ser visualizada por si e não será mostrada a outras pessoas que tenham acesso online para a visualizar. Esta característica é útil quando, por exemplo, sincroniza a sua agenda com uma agenda de um computador compatível do escritório. Se escolher *Pública*, a entrada da agenda será mostrada a outras pessoas que tenham acesso para visualizar a agenda online. Se escolher *Nenhuma*, a entrada da agenda não será copiada para o seu PC quando sincronizar a agenda.



Atalho: Para escrever uma entrada da agenda, prima qualquer tecla (-) em qualquer vista de agenda. É aberta uma entrada de Reunião e os caracteres que escrever são adicionados ao campo *Assunto*.

Vistas da agenda

Opções nas diferentes vistas da agenda: *Abrir*, *Nova entrada*, *Vista Semanal* / *Vista Mensal*, *Apagar*, *Ir para data*, *Enviar*, *Definições*, *Ajuda* e *Sair*.

Vista Mensal

Ícones de sincronização na vista Mensal:


- *Privada*,
- *Pública*,



- Nenhuma e
- o dia tem mais do que uma entrada.

Na vista Mensal, uma linha corresponde a uma semana. A data actual está sublinhada. As datas que tenham entradas de agenda estão marcadas com um pequeno triângulo no canto inferior direito. Existe uma moldura à volta da data actualmente seleccionada.






Opções Para trás

- Para abrir a vista Diária, seleccione a data que pretende abrir e prima .
- Para ir para uma determinada data, seleccione **Opções** → *Ir para data*. Escreva a data e prima **OK**.



 **Sugestão!** Se premir  nas vistas Mensal, Semanal ou Diária, a data actual será automaticamente evidenciada.

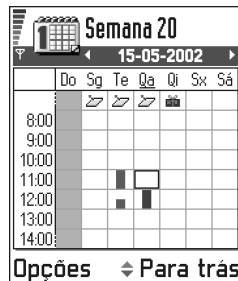
Ícones de entradas da agenda nas vistas Diária e Semanal:

-  - Reunião,
-  - Lembrete
-  - Aniversário.

Vista Semanal

Na vista Semanal, as entradas da agenda para a semana seleccionada são mostradas em sete caixas referentes aos dias. O dia actual da semana está sublinhado. Lembretes e Aniversários são colocados antes das 8:00 horas. As entradas de reunião são marcadas com barras coloridas de acordo com as horas de início e de fim.




- Para ver ou editar uma entrada, seleccione a célula que tem uma entrada, prima  para abrir a vista Diária e, em seguida, seleccione a entrada e prima  para abri-la.



Opções Para trás

Vista Diária

Na vista Diária, pode ver as entradas da agenda para o dia seleccionado. As entradas estão agrupadas de acordo com a respectiva hora de início. Lembretes e Aniversários são colocados antes das 8:00 horas.

- Para abrir uma entrada para edição, seleccione-a e prima .
- Prima  para ir para o dia seguinte ou prima  para ir para o dia anterior.





Definições para vistas da agenda

Selecione **Opções** → **Definições** e seleccione:

- *Vista predefinida* - Para seleccionar a vista que é mostrada primeiro quando abre a Agenda.
- *A semana começa* - Para alterar o primeiro dia da semana.
- *Título vista semanal* - Para alterar o título da vista Semanal para ser o número da semana ou as datas da semana.

Definir alarmes da agenda

- 1 Crie uma nova entrada de Reunião ou Aniversário ou abra uma entrada criada anteriormente.

- 2 Selecione *Alarme* e prima  para abrir a *Hora do alarme* e *Data do alarme*.
- 3 Defina a hora e a data do alarme.
- 4 Prima **Efectuad..** É mostrado um indicador de alarme  ao lado da entrada na vista Diária.

Parar um alarme da agenda

- A duração do alarme é de um minuto. Quando o tempo do alarme expirar, prima **Parar** para terminar o alarme da agenda. Se premir outra tecla, o alarme é configurado para repetir.


Enviar entradas da agenda

- Na vista Diária, seleccione a entrada que pretende enviar e seleccione **Opções** → *Enviar*. Em seguida, seleccione o método; as opções são: *Por mensagem curta*, *Por e-mail* (apenas disponível se estiverem especificadas as definições de correio electrónico correctas) ou *Por Bluetooth*. Para obter mais informações, consulte o capítulo **"Mensagens"** e **"Enviar dados por Bluetooth"**, p. 125.

Importação de dados

Pode mover dados do calendário, dos contactos e das tarefas A fazer de diversos telefones Nokia para a consola de jogos utilizando o PC Suite para a aplicação Nokia N-Gage Data Import. Instruções sobre como utilizar a aplicação estão disponíveis na ajuda online do PC Suite.

12. Extras e multimédia

 **Nota:** A consola de jogos tem de estar ligada para utilizar as funções na pasta **Extras** e multimédia. Não ligue a consola de jogos quando a utilização da mesma for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou de situações de perigo.

Favoritos




↩ Vá para Menu → Extras → Favoritos.



Pode utilizar a pasta Favoritos para guardar atalhos, ligações para as suas imagens preferidas, clips de video, notas, ficheiros de som do Gravador, fichas do browser e páginas do browser guardadas.

Opções na vista principal de Favoritos: *Abrir, Modif. nome atalho, Ícone de atalho, Apagar atalho, Mover, Vista em lista | Vista em grelha, Ajuda e Sair.*


Os atalhos predefinidos:

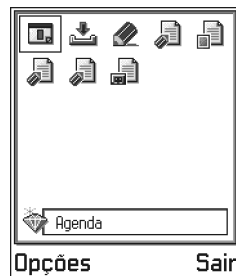
-  - abre o editor de Notas,
-  - abre a Agenda com a data actual seleccionada,
-  - abre a Caixa de entrada de mensagens.

Adicionar atalhos


Só é possível adicionar atalhos a partir das aplicações individuais. Nem todas as aplicações têm esta funcionalidade.

- 1 Abra a aplicação e seleccione o item que pretende adicionar como um atalho aos Favoritos.
- 2 Seleccione **Opções** → *Juntar a Favoritos* e prima OK.

 **Nota:** Um atalho na pasta Favoritos é actualizado automaticamente se mover o item para o qual ele aponta, por exemplo, de uma pasta para outra.



Em Favoritos:

- **Para abrir um atalho**, seleccione o ícone e prima . O ficheiro é aberto na aplicação correspondente.
- **Para apagar um atalho**, seleccione o atalho que pretende remover e seleccione **Opções** → *Apagar atalho*. Remover um atalho não afecta o ficheiro a que este se refere.

- Para alterar o título do atalho, seleccione **Opções** → *Modif. nome atalho*. Escreva o novo nome. Esta alteração afecta apenas o atalho, não o ficheiro ou item a que o atalho se refere.

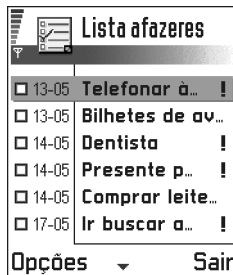
Tarefas A fazer

↩ Vá para **Menu** → **Extras** → **Afazer**.

Na lista de tarefas A fazer, pode manter uma lista de actividades que tem de realizar.

A lista de tarefas A fazer utiliza memória partilhada. Consulte "[Memória partilhada](#)", p. 16.

- 1 Para começar a escrever uma nota de tarefas A fazer, prima qualquer tecla (-). O editor é aberto e o cursor fica intermitente após as letras que introduziu.
- 2 Escreva a tarefa no campo *Assunto*. Prima para adicionar caracteres especiais.
 - Para definir uma data final para a tarefa, seleccione o campo *Data limite* e escreva uma data.
 - Para definir uma prioridade para a nota da tarefa A fazer, seleccione o campo *Prioridade* e prima .
- 3 Para guardar a nota da tarefa a fazer, prima **Efectuad..**



Nota: Se remover todos os caracteres e premir **Efectuad..**, a nota anteriormente guardada será apagada.

- Para abrir uma nota de tarefa a fazer, seleccione-a e prima .
- Para apagar uma nota de tarefa a fazer, seleccione-a e escolha **Opções** → *Apagar* ou prima .
- Para marcar uma nota de tarefa a fazer como concluída, seleccione-a e escolha **Opções** → *Marcar c/ concluída*.
- Para restaurar uma nota de tarefa A fazer, seleccione **Opções** → *Marc. não concluída*.

Ícones de prioridade: - *Alta*, - *Baixa* e (sem ícone) - *Normal*.

Ícones de estado: - tarefa concluída e - não concluída.

Calculadora






↩ Vá para **Menu** → **Extras** → **Calculad..**











Opções da Calculadora: *Último resultado*, *Memória*, *Limpar ecrã*, *Ajuda* e *Sair*.

- 1 Introduza o primeiro número do cálculo. Prima para apagar um erro no número.
- 2 Escolha uma função e prima para seleccioná-la. Utilize para somar, para subtrair, para multiplicar ou para dividir.
- 3 Introduza o segundo número.


- 4 Para executar o cálculo, seleccione  e prima .

 **Nota:** A Calculadora tem uma precisão limitada e podem ocorrer erros de arredondamento, sobretudo em divisões extensas.

- Para colocar uma vírgula, prima .
- Prima  sem soltar para limpar o resultado do cálculo anterior.
- Utilize  e  para ver os cálculos anteriores e deslocar-se na folha.
- Seleccione  para guardar um número na memória, indicada por **M**. Para obter o número da memória, seleccione . Para limpar um número da memória, seleccione **Opções** → *Memória* → *Limpar*.
- Para obter o resultado do último cálculo, seleccione **Opções** → *Último resultado*.


 **Sugestão!** Prima  repetidamente para seleccionar as funções. Pode ver a mudança de selecção entre as funções.

Conversor

 Vá para **Menu** → **Extras** → **Conversor**.








No Conversor, pode converter medidas como, por exemplo, *Comprimento* de uma unidade (*Jardas*) para outra (*Metros*).

 **Nota:** O Conversor tem uma precisão limitada, pelo que podem ocorrer erros de arredondamento.

Converter unidades

Opções do Conversor: *Escolher unidade* | *Cambiar moeda*, *Tipo de conversão*, *Taxas de câmbio*, *Ajuda* e *Sair*.

- 1 Desloque-se para o campo *Tipo* e prima  para abrir uma lista de medidas. Seleccione a medida que pretende utilizar e prima **OK**.
- 2 Desloque-se para o primeiro campo de *Unidade* e prima  para abrir uma lista de medidas disponíveis. Seleccione a unidade **de** que pretende converter e prima **OK**.
Desloque-se para o campo *Unidade* seguinte e seleccione a unidade **para** que pretende converter.
- 3 Desloque-se para o primeiro campo de *Quantid.* e introduza o valor que pretende converter. O outro campo de *Quantid.* muda automaticamente para mostrar o valor convertido.
Prima  para colocar uma vírgula e prima  para os símbolos +, - (para temperatura) e E (expoente).

 **Nota:** A ordem de conversão muda se escrever um valor no segundo campo de *Quantid.* O resultado é apresentado no primeiro campo de *Quantid.*

Definir uma moeda base e taxas de câmbio

Para poder fazer conversões de moedas, tem de seleccionar uma moeda base e adicionar taxas de câmbio.



Nota: A taxa da moeda base é sempre 1. A moeda base determina as taxas de conversão das outras moedas.

- 1 Selecione *Moeda* como tipo de medida e selecione **Opções**→ *Taxas de câmbio*. Abre-se uma lista de moedas e pode ver a moeda base actual no início.
- 2 Para alterar a moeda base, selecione a moeda e selecione **Opções**→ *Def. como moed. base*.



Nota: Quando altera a moeda base, todas as taxas de câmbio anteriormente definidas são redefinidas como **0**, sendo necessário introduzir novas taxas.

- 3 Adicione taxas de câmbio (consulte o exemplo), selecione a moeda e introduza uma nova taxa de câmbio, ou seja, o número de unidades que equivale a uma unidade da moeda base que seleccionou.
- 4 Depois de introduzir todas as taxas de câmbio necessárias, pode efectuar conversões de moeda, consulte "Converter unidades", p. 105.



Exemplo: Se definir o Euro (EUR) como moeda base, uma Libra britânica (GBP) é aproximadamente 1.63575 EUR. Deste modo, escreveria 1.63575 como sendo a taxa de câmbio da GBP.






Sugestão! Para mudar o nome de uma moeda, vá para a vista *Taxas de câmbio*, selecione a moeda e escolha **Opções**→ *Mudar nome moeda*.

Notas



↩ Vá para **Menu**→ **Extras**→ **Notas**.

Pode ligar notas a Favoritos e enviá-las para outros dispositivos compatíveis. Os ficheiros de texto (formato TXT) que receber podem ser guardados em Notas.

- Prima ( - ) para começar a escrever. Prima  para apagar letras. Prima **Efectuad.** para guardar.

Relógio



↩ Vá para **Menu**→ **Extras**→ **Relógio**.

Opções do Relógio:


Definir alarme, Redefinir alarme, Remover alarme, Definições, Ajuda e Sair.

Alterar definições de relógio

- Para alterar a data ou a hora, selecione **Opções**→ *Definições* no Relógio. Para alterar o relógio apresentado em modo de espera, desloque-se nas definições de *Data e hora* e selecione *Tipo de relógio*→ *Analógico* ou *Digital*.

Definir um alarme

- 1 Para definir um novo alarme, selecione **Opções**→ *Definir alarme*.

- 2 Introduza a hora do alarme e prima **OK**. Quando o alarme estiver activo, será apresentado o indicador .



Nota: O despertador funciona mesmo com a consola de jogos desligada.

- Para cancelar um alarme, vá para o relógio e seleccione **Opções**→ *Remover alarme*.

Desligar o alarme

- Prima **Parar** para desligar o alarme.
- Quando o tom do alarme toca, prima qualquer tecla ou **Repetir** para parar o alarme durante cinco minutos, período após o qual voltará a tocar. Pode fazê-lo um máximo de cinco vezes.

Se a hora do alarme for atingida enquanto a consola de jogos estiver desligada, a consola de jogos é ligada automaticamente e começa a emitir o toque do alarme. Se premir **Parar**, a consola de jogos pergunta se pretende activar a consola de jogos para chamadas. Prima **Não** para desligar a consola de jogos ou **Sim** para efectuar e receber chamadas.



Nota: Não prima **Sim** quando a utilização de um dispositivo celular for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou situações de perigo.

Compositor



Vá para **Menu**→ **Média**→ **Compositor**.









O Compositor permite criar tons de toque personalizados. Note que não é possível editar um tom de toque predefinido.

Opções na vista principal do Compositor: *Abrir, Novo tom, Apagar, Marcar/Desmarcar, Mudar nome, Duplicar, Ajuda e Sair.*





- 1 Seleccione **Opções**→ *Novo tom* para abrir o editor e começar a compor.

Opções de composição: *Tocar, Inserir símbolo, Estilo, Tempo, Volume, Ajuda e Sair.*
















- Utilize as teclas para adicionar notas e pausas. Consulte a tabela.
Ou seleccione **Opções**→ *Inserir símbolo* para abrir a lista de notas e pausas.
A duração predefinida de uma nota é 1/4.
- Para ouvir o tom, prima  ou seleccione **Opções**→ *Tocar*. Para interromper a reprodução, prima **Parar**.
- Para ajustar o volume, seleccione **Opções**→ *Volume* antes de iniciar a reprodução do tom.
- Para ajustar o tempo, seleccione **Opções**→ *Tempo*. Para aumentar ou diminuir o tempo gradualmente, prima  ou , respectivamente. O tempo é medido em compassos por minuto. O máximo é de 250 compassos, o tempo predefinido para um novo tom é de 160 compassos e o mínimo é de 50 compassos.

- Para seleccionar muitas notas ou pausas ao mesmo tempo, prima  sem soltar e prima  ou  sem soltar, ao mesmo tempo.
- Para aplicar diferentes estilos de toque, seleccione duas ou mais notas e, em seguida, seleccione **Opções**→ *Estilo*→ *Legato* - as notas são reproduzidas de um modo suave e regular ou seleccione uma ou mais notas e, em seguida,

seleccione *Staccato* - as notas são reproduzidas separadamente para produzir sons sustentidos curtos.

- Para mover notas meio tom para cima ou para baixo na pauta, seleccione a nota e prima  ou .
- Para produzir C#, prima  sem soltar, em conjunto com .

2 Prima **Para trás** para guardar.

Tecla	Nota	Tecla e função
	c	 Abrevia a duração da(s) nota(s)/pausa(s) seleccionada(s), em intervalos.
	d	 Alonga a duração da(s) nota(s)/pausa(s) seleccionada(s), em intervalos.
	e	 Insere uma pausa.
	f	Prima  para abrir uma lista de notas e pausas.
	g	 Muda de oitavas, todas as notas ou pausas seleccionadas são movidas para a oitava seguinte.
	a	 Elimina nota(s) seleccionada(s).
	b	Premir as tecla(s)  -  de forma prolongada produz uma nota ou pausa prolongada (com ponto de aumentação) ou abrevia uma nota prolongada.

Gravador

➡ Vá para **Menu**→ **Média**→ **Gravador**.










Opções do Gravador: *Abrir,*


Gravar clip de som, Apagar, Mover p/mem. disp., Mover p/cart. mem., Marcar/Desmarcar, Mud. nome clip som, Enviar, Juntar a Favoritos, Definições, Ajuda e Sair.

O gravador de voz permite gravar conversas telefónicas e lembretes de voz. Se estiver a gravar uma conversa telefónica, as duas partes ouvirão um sinal sonoro de cinco em cinco segundos durante a gravação.



Nota: Cumpra toda a legislação que regulamenta a gravação de chamadas. Não utilize esta funcionalidade ilegalmente.

- Seleccione **Opções** → *Gravar clip de som*, escolha uma função e prima  para seleccioná-la. Utilize:  - para gravar,  - para fazer uma pausa,  - para parar,  - para avançar rapidamente,  - para voltar atrás rapidamente ou  - para reproduzir um ficheiro de som aberto.


 **Nota:** O Gravador não pode ser utilizado quando estiver activa uma chamada de dados ou uma ligação GPRS.



13. Serviços (XHTML)



Nota: Para utilizar esta função, a consola de jogos tem de estar ligada. Não ligue a consola de jogos quando a utilização da mesma for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou de situações de perigo.

↩ Vá para **Menu** → **Média** → **Serviços** ou prima  sem soltar no modo de espera.

Existem páginas de vários fornecedores de serviços na Internet, especificamente concebidas para dispositivos móveis, que oferecem serviços como, por exemplo, notícias, boletins meteorológicos, serviços bancários, informações de turismo, entretenimento e jogos. Com o browser XHTML, pode ver estes serviços como páginas WAP escritas em WML, páginas XHTML escritas em XHTML ou uma combinação das duas.



Glossário: O browser XHTML suporta páginas escritas em XHTML (Extensible Hypertext Markup Language) e WML (Wireless Markup Language).



Nota: Verifique a disponibilidade, os preços e as tarifas dos diferentes serviços, junto do operador da rede e/ou fornecedor de serviços. Os fornecedores de serviços também oferecerão instruções de utilização dos seus serviços.

Instruções básicas de acesso

- Guarde as definições necessárias para aceder ao serviço web que pretende utilizar. Consulte a secção seguinte "Configurar a consola de jogos para o serviço browser".
- Estabeleça uma ligação ao serviço. Consulte a p. 111.
- Comece a navegar nas páginas web. Consulte a p. 113.
- Termine a ligação ao serviço. Consulte a p. 115.

Configurar a consola de jogos para o serviço browser

Receber definições numa mensagem inteligente

Pode receber definições de serviço numa mensagem de texto especial, denominada mensagem inteligente, do operador de rede ou do fornecedor de serviços que oferece o serviço. Consulte "Receber mensagens inteligentes", p. 83. Para mais informações, contacte o operador de rede, o fornecedor de serviços ou visite a página Nokia.com (www.nokia.com) na Internet.



Sugestão! As definições podem estar disponíveis, por exemplo, no Web site de um operador de rede ou fornecedor de serviços.

Introduzir as definições manualmente

Siga as instruções fornecidas pelo seu fornecedor de serviços.

- 1 Vá para **Definições** → *Definições da ligação* → *Pontos de acesso* e especifique as definições de um ponto de acesso. Consulte "Definições da ligação", p. 43.
- 2 Vá para **Serviços** → **Opções** → *Juntar ficha*. Escreva um nome para a ficha e o endereço da página do browser definida para o ponto de acesso actual.

Efectuar uma ligação

Depois de guardar todas as definições de ligação necessárias, poderá aceder a páginas do browser.

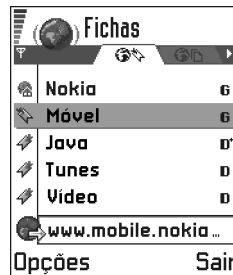
Existem três maneiras diferentes de aceder a páginas do browser:

- Selecione a página inicial (🏠) do fornecedor de serviços,
- Selecione uma ficha na vista Fichas ou

- Prima as teclas - para começar a escrever o endereço de um serviço de browser. O campo Ir para no fim do visor é activado e pode continuar a escrever o endereço nesse campo.



Sugestão! Para aceder à vista Fichas durante a navegação, prima, sem soltar, o . Para regressar à vista Browser, seleccione **Opções** → *Regressar à página*.



Depois de seleccionar uma página ou escrever o endereço, prima para iniciar a importação da página. Consulte também "Indicadores de ligação de dados", p. 10.

Segurança da ligação

Se o indicador de segurança for apresentado durante uma ligação, a transmissão de dados entre o dispositivo e o gateway ou servidor do browser é codificada.



Nota: O ícone de segurança não indica que a transmissão de dados entre o gateway e o servidor de conteúdos (local onde o recurso pedido está armazenado) é segura.

Ver Fichas



Glossário: Uma ficha é constituída por um endereço Internet (obrigatório), título da ficha, ponto de acesso WAP e, se o serviço o exigir, um nome de utilizador e password.



Nota: A consola de jogos poderá ter algumas fichas instaladas previamente para páginas da Internet não relacionadas com a Nokia. A Nokia não garante nem se responsabiliza para essas páginas. Se optar por aceder às mesmas, deverá tomar as mesmas precauções, no que diz respeito à segurança ou a conteúdos, que teria relativamente a qualquer outro site.

Opções da vista Fichas

(selecção numa ficha ou pasta): *Abrir, Importar, Regressar à página, Enviar, Ir para ender. URL | Encontrar ficha, Juntar ficha, Modificar, Apagar, Ler msgs. serviço, Desligar, Mover para pasta, Nova pasta, Marcar/ Desmarcar, Mudar nome, Limpar cache, Detalhes, Juntar a Favoritos, Definições, Ajuda e Sair.*

Na vista Fichas, pode ver fichas que apontam para diferentes tipos de páginas web. As fichas são indicadas pelos seguintes ícones:



- A homepage definida para o ponto de acesso do browser. Se utilizar outro ponto de acesso web para navegar, a homepage é alterada em conformidade.



- A última página visitada. Quando a consola de jogos é desligada do serviço, o endereço da última página visitada é mantido na memória até uma nova página ser visitada durante a ligação seguinte.



- Uma ficha que mostra o título.

Quando percorre as fichas, pode ver o endereço da ficha realçada no campo Ir para, na parte inferior do visor.

Adicionar fichas manualmente

1 Na vista Fichas, seleccione **Opções** → *Juntar ficha*.

2 Comece a preencher os campos. Apenas o endereço é obrigatório. O ponto de acesso predefinido é atribuído à ficha se nenhum outro for seleccionado. Prima para introduzir caracteres especiais como, por exemplo, /, ., : e @. Prima para apagar caracteres.

3 Seleccione **Opções** → *Guardar* para guardar a ficha.

Enviar fichas






- Para enviar uma ficha, seleccione-a e escolha **Opções** → *Enviar* → *Por mensagem curta*.

Navegar

Numa página do browser, as novas ligações são apresentadas sublinhadas a azul e as ligações já visitadas a roxo. Imagens que funcionam como ligações têm um limite azul circundante.



Opções ao navegar: *Abrir, Opções do serviço, Fichas, Histórico, Ir para ender. URL, Ver imagem, Ler msgs. serviço, Guardar como Ficha, Enviar ficha, Recarregar, Desligar, Mostrar imagens, Limpar cache, Guardar página, Encontrar, Detalhes, Sessão, Segurança, Definições, Ajuda e Sair.*

Teclas e comandos utilizados na navegação

- Para abrir uma ligação, seleccione a ligação e prima .
- Para se deslocar na vista, utilize a tecla de controlo.
- Para introduzir letras e números num campo, prima as teclas  - . Prima  para introduzir caracteres especiais como, por exemplo, /, ., : e @. Prima  para apagar caracteres.
- Para ir para a página anterior ao navegar, prima **Para trás**. Se **Para trás** não estiver disponível, seleccione




Opções→ *Histórico* para visualizar uma lista cronológica das páginas que visitou durante uma sessão de navegação. A lista de histórico é apagada sempre que uma sessão for fechada.

- Para marcar caixas e efectuar seleções, prima o .
- Para obter o conteúdo mais recente do servidor, seleccione **Opções**→ *Recarregar*.
- Para abrir uma sublista de comandos ou acções para a página web actualmente aberta, seleccione **Opções**→ *Opções do serviço*.
- Prima  para desligar de um serviço web e abandonar a navegação.

Visualizar novas mensagens do serviço durante a navegação

Para importar e visualizar novas mensagens do serviço durante a navegação:

- 1 Seleccione **Opções**→ *Ler msgs. serviço* (mostrado apenas se existirem novas mensagens).
- 2 Seleccione a mensagem e prima  para importá-la e abri-la.

Para obter mais informações sobre mensagens do serviço, consulte "Mensagens do serviço", p. 84.

Guardar fichas



- Para guardar uma ficha durante a navegação, seleccione **Opções**→ *Guardar como Ficha*.
- Para guardar uma ficha recebida numa mensagem inteligente, abra a mensagem na pasta Caixa de entrada em Mensagens e seleccione **Opções**→ *Guardar*



em Fichas. Consulte também "Receber mensagens inteligentes", p. 83.

Visualizar páginas guardadas

Se navegar regularmente em páginas que contenham informações que não são alteradas com frequência, pode guardá-las e, em seguida, navegar nessas páginas em modo offline.

Opções na vista Páginas guardadas: *Abrir, Regressar à página, Recarregar, Apagar, Ler msg. serviço, Desligar, Mover para pasta, Nova pasta, Marcar/Desmarcar, Mudar nome, Limpar cache, Detalhes, Juntar a Favoritos, Definições, Ajuda e Sair.*

- Para guardar uma página durante a navegação, seleccione **Opções**→*Guardar página*. As páginas guardadas são indicadas pelo seguinte ícone:
 - A página web guardada.
 Na vista Páginas guardadas, também pode criar pastas para guardar as páginas web guardadas. As pastas são indicadas pelo seguinte ícone:
 - Uma pasta que contém páginas web guardadas.

- Para abrir a vista Páginas guardadas, prima  na vista Fichas. Na vista Páginas guardadas, prima  para abrir uma página guardada.

Se pretender iniciar uma ligação ao serviço web e obter a página novamente, seleccione **Opções**→*Recarregar*. Pode também colocar as páginas em pastas.



Nota: A consola de jogos mantém-se online após o recarregamento da página.



Importar

Pode importar itens como tons de toque, imagens, logótipos do operador e clips de vídeo através do browser do telemóvel.

Uma vez importados, os itens são tratados pelas respectivas aplicações da consola de jogos, por exemplo, uma imagem importada irá ser guardada em **Média**→**Imagens**.

Importar directamente de uma página web

Para importar o item directamente de uma página web:

- Selecione uma ligação e escolha **Opções**→ *Abrir*.

Adquirir um item



Nota: As protecções de copyright podem prevenir a cópia, modificação, transferência ou reencaminhamento de determinadas imagens e tons de toque.

Para importar o item:

- Selecione uma ligação e escolha **Opções**→ *Abrir*.
- Selecione **Comprar** se pretender comprar um item.

Verificar um item antes de importar

Pode ver os detalhes sobre um item antes de o importar. Os detalhes sobre um item podem incluir o respectivo preço, uma breve descrição e o tamanho.

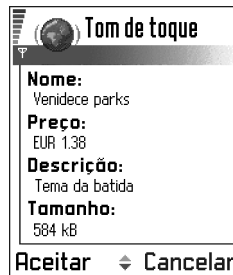


Nota: Consulte o operador de serviços para saber se este serviço está disponível.


- Selecione uma ligação e escolha **Opções**→ *Abrir*.

Pode ver os detalhes sobre o item na consola de jogos.

- Se pretender continuar a importar, prima **Aceitar** caso contrário, prima **Cancelar**.



Terminar uma ligação

- Selecione **Opções**→ *Desligar* ou
- Prima  sem soltar para abandonar a navegação e regressar ao modo de espera.

Limpar a memória cache

As informações ou os serviços aos quais acedeu são guardados na memória cache da consola de jogos.




Nota: Se tiver tentado aceder ou se tiver acedido a informações confidenciais que exigem palavras-passe (por exemplo, a sua conta bancária), limpe a memória cache da consola de jogos após cada utilização. Para limpar a memória cache, selecione **Opções**→ *Limpar cache*.



Glossário: Uma memória cache é uma memória tampão utilizada para guardar dados temporariamente.

Definições do browser

Selecione **Opções** → *Definições*:

- *Pt. acesso predefin.* - Se pretender alterar o ponto de acesso predefinido, prima  para abrir uma lista de pontos de acesso disponíveis. O ponto de acesso predefinido actual está realçado. Para obter mais informações, consulte "Definições da ligação", p. 43.
- *Mostrar imagens* - Selecione se pretende visualizar imagens ao navegar. Se seleccionar *Não*, poderá carregar imagens mais tarde durante a navegação seleccionando **Opções** → *Mostrar imagens*.
- *Translinear texto* - Selecione *Não* se não pretender que o texto de um parágrafo seja moldado automaticamente ou *Sim* caso pretenda que o texto seja moldado automaticamente.
- *Tamanho das letras* - Pode escolher cinco tamanhos de texto no browser: *O menor*, *Pequeno*, *Normal*, *Grande* e *O maior*.
- *Codificação predefin.* - Para garantir que as páginas do browser apresentam caracteres de texto correctamente, selecione o tipo de idioma adequado.
- *Cookies* - *Permitir* / *Rejeitar*. Pode activar ou desactivar a recepção e envio de cookies.
- *Confirm. envio DTMF* - *Sempre* / *Apenas da 1ª vez*.
O browser suporta funções a que pode aceder durante

a navegação. Pode: efectuar uma chamada de voz enquanto está numa página web, enviar tons DTMF durante uma chamada de voz, guardar um nome e número de telefone de uma página web em Contactos. Seleccione se pretende confirmar antes de a consola de jogos enviar tons DTMF durante uma chamada de voz. Consulte também "Tons DTMF", p. 20.



14. Aplicações (Java™)



Nota: Para utilizar esta função, a consola de jogos tem de estar ligada. Não ligue a consola de jogos quando a utilização da mesma for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou de situações de perigo.



Vá para **Menu**→ **Extras**→ **Aplicações**.

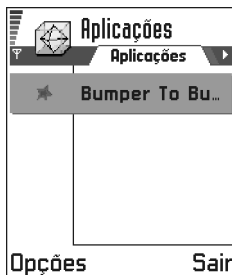
Na vista principal de Aplicações pode abrir aplicações Java instaladas ou removê-las. Na vista Instalar pode instalar aplicações Java novas (extensões de ficheiros .JAD ou .JAR).



Nota: A consola de jogos suporta aplicações J2Micro Edition™ Java. Não transfira aplicações PersonalJava™ para a consola de jogos, pois não podem ser instaladas.

Quando abre Aplicações, pode ver uma lista de aplicações Java que estão instaladas na consola de jogos.

Opções da vista principal de Aplicações: *Abrir, Ver detalhes, Definições, Remover, Ir p/ endereço URL, Actualizar, Ajuda e Sair.*





- Selecciona uma aplicação e escolhe **Opções**→ *Ver detalhes* para ver:
 - *Estado* - *Instaladas, A executar ou Importadas* (mostrado apenas na vista Instalar),
 - *Versão* - o número de versão da aplicação,
 - *Fornec.* - o fornecedor ou fabricante da aplicação,
 - *Tamanho* - o tamanho do ficheiro da aplicação em kilobytes,
 - *Tipo* - uma descrição breve da aplicação,
 - *URL* - um endereço de uma página de informações na Internet e
 - *Dados* - o tamanho dos dados da aplicação como, por exemplo, pontuações elevadas em kilobytes.
- Para iniciar uma ligação de dados e para visualizar informações adicionais sobre a aplicação, seleccione-a e escolha **Opções**→ *Ir p/ endereço URL*.
- Para iniciar uma ligação de dados e para verificar se existe uma actualização disponível para a aplicação, seleccione-a e escolha **Opções**→ *Actualizar*.

As aplicações utilizam memória partilhada. Consulte "Memória partilhada", p. 16.

Instalar uma aplicação Java



Os ficheiros de instalação podem ser transferidos para a consola de jogos a partir de um computador compatível, durante a navegação ou enviados numa mensagem multimédia, como anexo de correio electrónico ou através de Bluetooth. Se estiver a utilizar o PC Suite para Nokia N-Gage para transferir o ficheiro, coloque-o na pasta `c:\nokia\installs` da consola de jogos.



 **Importante:** Instale apenas software proveniente de fontes que oferecem protecção contra vírus e outros tipos de software perigoso.

 **Nota:** Na vista Instalar, só pode instalar ficheiros de instalação de software Java com a extensão .JAD ou .JAR.

Opções da vista Instalar:


Instalar, Ver detalhes, Remover, Ajuda e Sair.

- 1 Na vista principal de Aplicações, para ver os pacotes de instalação, prima  para abrir a vista *Importadas*.
- 2 Para instalar uma aplicação, seleccione um ficheiro de instalação e escolha **Opções** → *Instalar*.
Em alternativa, procure o ficheiro de instalação na memória da consola de jogos, seleccione-o e prima  para iniciar a instalação.


 **Exemplo:** Se tiver recebido o ficheiro de instalação como um anexo de correio electrónico, vá para a caixa de correio, abra a mensagem, abra a vista Anexos, seleccione o ficheiro de instalação e prima  para iniciar a instalação.

- 3 Prima **Sim** para confirmar a instalação.
O ficheiro JAR é necessário para a instalação. Se estiver em falta, poderá ser solicitada a sua transferência. Se não existir um ponto de acesso definido para Aplicações, ser-lhe-á pedido que seleccione um.
Quando estiver a transferir o ficheiro JAR, poderá ser necessário introduzir um nome de utilizador e uma password para ter acesso ao servidor. Pode obter estes ficheiros junto do fornecedor ou fabricante da aplicação.
Durante a instalação, a consola de jogos verifica a integridade do pacote a instalar. A consola de jogos mostra informações sobre as verificações em execução, estando disponíveis opções para continuar ou cancelar a instalação. Depois de a consola de jogos verificar a integridade do pacote de software, a aplicação é instalada na consola de jogos.

- 4 A consola de jogos informa-o quando a instalação estiver concluída.
Para abrir a aplicação Java depois da instalação, tem de ir para a vista principal de Aplicações.

 **Sugestão!** Quando estiver a navegar, pode transferir um ficheiro de instalação e instalá-lo imediatamente. No entanto, a ligação fica em execução em segundo plano durante a instalação.

Abrir uma aplicação Java

- Seleccione uma aplicação na vista principal de Aplicações e prima  para abri-la.

Desinstalar uma aplicação Java

- Selecione a aplicação na vista principal de Aplicações e escolha **Opções**→ *Remover*.

Definições da aplicação Java

Para definir um ponto de acesso predefinido para transferir componentes da aplicação em falta, selecione **Opções**→ *Definições*→ *Pt. acesso predefinido*. Para mais informações sobre como criar pontos de acesso predefinidos, consulte "Pontos de acesso", p. 45.

Selecione uma aplicação e escolha **Opções**→ *Definições* e, em seguida, selecione um dos seguintes:

- *Ponto de acesso* - Selecione um ponto de acesso a ser utilizado pela aplicação para transferir dados adicionais.
- *Ligação à rede* - Algumas aplicações Java podem requerer que seja efectuada uma ligação de dados a um ponto de acesso definido. Se não tiver sido seleccionado nenhum ponto de acesso, ser-lhe-á solicitado que selecione um. As opções são:
Permitida - A ligação é criada sem uma notificação.
Pergunt. primeiro - Ser-lhe-á solicitada a confirmação antes de a aplicação efectuar a ligação.
Não permitida - As ligações não são permitidas.



15. Gestor – instalar aplicações e software



Nota: A consola de jogos tem de estar ligada para utilizar as funções na pasta **Ferramen..** Não ligue a consola de jogos quando a utilização da mesma for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou de situações de perigo.



↔ Vá para **Menu**→ **Ferramen.**→ **Gestor.**

O Gestor permite instalar novas aplicações e pacotes de software e remover aplicações da consola de jogos. Também pode verificar o consumo de memória.

Opções na vista principal do

Gestor: *Ver detalhes, Ver certificado, Instalar, Remover, Ver registo, Enviar registo, Detalhes memória, Ajuda e Sair.*

Quando abre o Gestor, pode ver uma lista de:

- pacotes de instalação que tenham sido guardados no Gestor,
- aplicações instaladas parcialmente (indicadas por ) e
- aplicações totalmente instaladas que podem ser removidas (indicadas por .



Nota: No Gestor, apenas pode utilizar ficheiros de instalação de software de dispositivo com uma extensão .SIS.

- Seleccionar um ficheiro de instalação e escolha **Opções**→ *Ver detalhes* para visualizar o *Nome, Versão, Tipo, Tamanho, Fornec. e Estado* do pacote de software.
- Seleccionar um pacote de software e escolha **Opções**→ *Ver certificado* para visualizar os detalhes do certificado de segurança de um pacote de software. Consulte "Gestão de certificad.", p. 51.



Importante: Instale apenas software proveniente de fontes que oferecem protecção contra vírus e outros tipos de software perigoso.


Não instale a aplicação se o Gestor apresentar um aviso de segurança durante a instalação.





Sugestão! Para instalar aplicações Java™ (extensão de ficheiro .JAD ou .JAR), vá para **Aplicações**. Para obter mais informações, consulte "Aplicações (Java™)", p. 117.

Instalar software

Pode instalar aplicações que se destinam especificamente à consola de jogos Nokia N-Gage ou que são compatíveis com o sistema operativo Symbian. Um pacote de software é normalmente um ficheiro comprimido que contém muitos ficheiros componentes.


 **Nota:** Se instalar um programa que não tenha sido especificamente concebido para a consola de jogos Nokia N-Gage, o seu funcionamento e aspecto podem diferir significativamente das aplicações usuais da consola de jogos Nokia N-Gage.



 **Importante:** Se instalar um ficheiro que contenha uma actualização ou reparação para uma aplicação existente, só poderá restaurar a aplicação original se tiver o ficheiro de instalação original ou uma cópia de segurança completa do pacote de software removido. Para restaurar a aplicação original, primeiro remova-a e, em seguida, instale-a novamente a partir do ficheiro de instalação original ou da cópia de segurança.

 **Sugestão!** Seleccionar **Opções** → *Ver registo* para ver que pacotes de software foram instalados ou removidos e quando.


- 1 Os pacotes de instalação podem ser transferidos para a consola de jogos a partir de um computador compatível, durante a navegação ou enviados numa mensagem multimédia, como anexo de correio electrónico ou através de Bluetooth. Se estiver a utilizar o PC Suite para Nokia N-Gage para transferir

o ficheiro, coloque-o na pasta **c:\nokia\installs** da consola de jogos.

- 2 Os pacotes de instalação podem ser transferidos para a consola de jogos a partir de um computador compatível através do cabo DKE-2 Mini-B USB fornecido. Se estiver a utilizar o Explorador do Windows para transferir o ficheiro do CD-ROM para a consola de jogos Nokia N-Gage, coloque-o no cartão de memória (disco local).
- 3 Abra o Gestor, seleccione o pacote de instalação e escolha **Opções** → *Instalar* para iniciar a instalação. Em alternativa, procure o ficheiro de instalação na memória da consola de jogos ou no cartão de memória, seleccione-o e prima  para iniciar a instalação.


 **Exemplo:** Se tiver recebido o ficheiro de instalação como um anexo de correio electrónico, vá para a caixa de correio, abra a mensagem, abra a vista Anexos, seleccione o ficheiro de instalação e prima  para iniciar a instalação.

Durante a instalação, a consola de jogos verifica a integridade do pacote a instalar. A consola de jogos mostra informações sobre as verificações em execução, estando disponíveis opções para continuar ou cancelar a instalação. Depois de a consola de jogos verificar a integridade do pacote de software, a aplicação é instalada na consola de jogos.


 **Sugestão!** Para enviar o registo de instalação para um centro de assistência para que possam ver o que foi instalado ou removido, seleccione **Opções** → *Enviar*

registo→ *Por mensagem curta* ou *Por e-mail* (apenas disponível se estiverem especificadas as definições de correio electrónico correctas).


Remover software

- 1 Para remover um pacote de software, seleccione-o e escolha **Opções**→ *Remover*.
 - 2 Prima **Sim** para confirmar a remoção.
-  **Importante:** Se remover software, só poderá voltar a instalá-lo se tiver o pacote de software original ou uma cópia de segurança completa do pacote de software removido. Se remover um pacote de software, pode já não ser possível abrir documentos criados com esse software. Se outro pacote de software depender do que foi removido, poderá deixar de funcionar. Para obter informações detalhadas, consulte a documentação do pacote de software instalado.


Ver consumo de memória

- Para abrir a vista de memória, seleccione **Opções**→ *Detalhes memória*.
-  **Nota:** Se tiver um cartão de memória instalado na consola de jogos, terá duas vistas de memória à escolha, uma para a consola de jogos ou *Memória dispositivo* e uma para o *Cartão memória*. Caso contrário, apenas terá *Memória dispositivo*.

Quando abre uma das vistas de memória, a consola de jogos calcula a quantidade de memória disponível para guardar dados e instalar software novo. Nas vistas de memória, pode ver o consumo de memória dos diferentes grupos de dados: *Agenda, Contactos, Documentos, Mensagens, Imagens, Ficheiro som, Clips de vídeo, Aplicações, Mem. utiliz. e Mem. livre*.

 **Sugestão!** Se a consola de jogos estiver com pouca memória, remova alguns documentos ou mova-os para o cartão de memória. Consulte também o capítulo "*Deteccção e resolução de problemas*", p. 131.

16. Conectividade


 **Nota:** A consola de jogos tem de estar ligada para utilizar as funções na pasta **Ferramen..** Não ligue a consola de jogos quando a utilização da mesma for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou de situações de perigo.

↔ Vá para **Menu** → **Ferramen.** → **Bluetooth.**

Pode transferir dados da consola de jogos para outro dispositivo compatível, por exemplo, um telefone ou um computador, por Bluetooth.


Ligação Bluetooth



 **Nota:** A consola de jogos Nokia N-Gage é compatível com a Bluetooth Specification 1.1, adoptando-a. No entanto, a interoperabilidade entre a consola de jogos e outros produtos com a tecnologia sem fios Bluetooth não é garantida e depende da compatibilidade. Para obter mais informações sobre a compatibilidade entre dispositivos Bluetooth, reveja as informações do utilizador de cada produto ou contacte o fabricante.

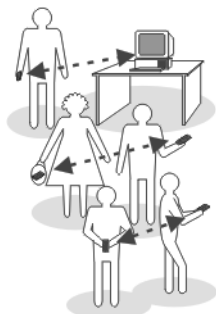
Pode jogar com jogos de dois participantes ou de vários participantes através de uma ligação Bluetooth com um

amigo que tenha o mesmo jogo num dispositivo compatível. Consulte "[Jogos](#)", p. 29. Pode utilizar Bluetooth no perfil de offline; neste perfil, o dispositivo não efectua nem recebe chamadas de telemóveis. Consulte "[Perfil Offline](#)", p. 97.

 **Sugestão!** Também pode levar a cabo jogos entre consolas de jogos através de Bluetooth.

A aplicação Bluetooth permite ligações sem fios gratuitas entre dispositivos electrónicos, a uma distância máxima de 10 metros. Uma ligação Bluetooth pode ser utilizada para jogar, enviar imagens, vídeos, textos, cartões de visita, notas de agenda ou para estabelecer uma ligação sem fios a dispositivos com capacidades Bluetooth como, por exemplo, computadores.

Como os dispositivos Bluetooth comunicam através de ondas de rádio, não é necessário a consola de jogos e o outro dispositivo Bluetooth estarem em linha de vista directa.



Os dois dispositivos têm de distar um máximo de 10 metros um do outro, embora a ligação possa estar sujeita a interferências de obstruções como, por exemplo, paredes ou outros dispositivos electrónicos.

A utilização da tecnologia Bluetooth consome bateria, reduzindo a autonomia da consola de jogos. Leve este factor em consideração quando executar outras operações com a consola de jogos.


A utilização de dispositivos Bluetooth pode estar sujeita a restrições. Consulte as autoridades locais.

Activar a aplicação Bluetooth pela primeira vez

Quando activa a aplicação Bluetooth pela primeira vez, é-lhe solicitada a atribuição de um nome Bluetooth à consola de jogos.

- Escreva um nome (máx. 30 letras) ou utilize o nome predefinido "Nokia N-Gage". Se enviar dados por Bluetooth antes de ter especificado um nome Bluetooth individual para a consola de jogos, será utilizado o nome predefinido.

Definições da aplicação Bluetooth

Para modificar as definições de Bluetooth, seleccione a definição que pretende alterar e prima .

- *Bluetooth* - Seleccione *Activado* se pretender utilizar Bluetooth. Se a definir como *Desactivado* todas as ligações Bluetooth activas são terminadas e não é possível utilizar esta aplicação para enviar ou receber dados.
- *Visibilid.meu disposit.* - Se escolher *Visível a todos*, a consola de jogos não poderá ser localizada por outros dispositivos Bluetooth durante a procura de dispositivos. Se escolher *Oculto*, a consola de jogos poderá ser localizada por outros dispositivos durante a procura de dispositivos.



Nota: Depois de ter activado a aplicação Bluetooth e de ter alterado *Visibilid.meu disposit.* como *Visível a todos*, a consola de jogos e este nome



podem ser vistos por outros utilizadores de dispositivos Bluetooth.

- *Meu nome Bluetooth* - Defina um nome Bluetooth para a consola de jogos. Depois de ter activado a aplicação Bluetooth e de ter alterado *Visibilid.meu disposit.* como *Visível a todos*, este nome pode ser visto por outros utilizadores de dispositivos Bluetooth.



Sugestão! Durante a procura, alguns dispositivos Bluetooth podem mostrar apenas os endereços Bluetooth exclusivos (endereços de dispositivo). Para descobrir o endereço Bluetooth exclusivo da consola de jogos, introduza o código ***#2820#** no modo de espera.

Enviar dados por Bluetooth




Nota: Apenas pode existir uma ligação Bluetooth activa de cada vez.

- 1 Abra a aplicação onde o item que pretende enviar está guardado. Por exemplo, para enviar uma imagem para outro dispositivo compatível, abra a aplicação Imagens, para enviar um clip de vídeo para outro dispositivo compatível, abra a aplicação Leitor de vídeo.
- 2 Selecione o item que pretende enviar, por exemplo, uma imagem, e escolha **Opções** → *Enviar* → *Por Bluetooth*.



Sugestão! Para enviar texto via Bluetooth (em vez de mensagens de texto), vá para Notas, escreva o texto e selecione **Opções** → *Enviar* → *Por Bluetooth*.

- 3 A consola de jogos inicia a procura de dispositivos dentro da distância abrangida. Os dispositivos com capacidades Bluetooth que se encontram dentro da distância abrangida aparecem um a um no visor. Pode ver um ícone do dispositivo, o nome Bluetooth do dispositivo, o tipo do dispositivo ou um nome abreviado. Os dispositivos emparelhados são mostrados com .



Nota: Se já tiver procurado dispositivos Bluetooth, primeiro será mostrada uma lista dos dispositivos localizados anteriormente. Para iniciar uma nova procura, seleccione **Mais dispositivos**. Se desligar a consola de jogos, a lista de dispositivos é apagada e é necessário iniciar a procura de dispositivos novamente antes de enviar dados.

- Para interromper a procura, prima **Parar**. A lista de dispositivos fica "congelada" e pode começar a formar uma ligação a um dos dispositivos já localizados.
- 4 Selecione o dispositivo ao qual pretende ligar e prima **Escolher**. O item que vai enviar é copiado para a Caixa de saída e é mostrada a nota *A ligar*.

5 Emparelhamento (se não for requerido pelo outro dispositivo, consulte o passo 6)

- Se o outro dispositivo requerer emparelhamento antes da transmissão de dados, soa um toque e é solicitada a introdução de uma senha.
- Crie a sua própria senha (1-16 caracteres de comprimento, numéricos) e combine com o proprietário do outro dispositivo Bluetooth para utilizar a mesma senha. Esta senha é utilizada apenas uma vez e não é necessário memorizá-la.
- Depois do emparelhamento, o dispositivo é guardado na vista Dispositivos emparelhados.



Glossário: Emparelhamento significa autenticação. Os utilizadores dos dispositivos com capacidades Bluetooth devem combinar previamente a senha e utilizar a mesma senha em ambos os dispositivos, de modo a emparelhá-los. Os dispositivos que não têm interface de utilizador, têm uma senha predefinida de fábrica.

6 Quando a ligação tiver sido correctamente estabelecida, é mostrada a nota *A enviar dados*.



Nota: Os dados recebidos por Bluetooth encontram-se na pasta Caixa de entrada, em Mensagens. Consulte a p. 81 para mais informações.



Nota: Se ocorrer uma falha no envio, a mensagem ou os dados serão eliminados. A pasta Rascunhos em Mensagens não guarda mensagens enviadas por Bluetooth.

Ícones para vários dispositivos Bluetooth:



- Computador,



- Telefone,






- Outros






- Desconhecido.

Verificar o estado da ligação Bluetooth

- Quando  é mostrado no modo de espera, a aplicação Bluetooth está activa.
- Quando  está intermitente, a consola de jogos está a tentar estabelecer ligação com o outro dispositivo.
- Quando  é mostrado continuamente, a ligação Bluetooth está activa.

Vista Dispositivos emparelhados

Emparelhar com um dispositivo torna as procuras de dispositivo mais fáceis e mais rápidas. Os dispositivos emparelhados são mais facilmente reconhecíveis, sendo indicados por  na lista de resultados de procura. Na vista principal de Bluetooth, prima  para abrir uma lista de dispositivos emparelhados ().

Opções na vista de dispositivos emparelhados: *Novo disp.emparelh.*, *Ligar / Desligar*, *Atrib. nome abrev.*, *Apagar*, *Apagar todos*, *Definir como autor.* / *Definir como n/aut.*, *Ajuda* e *Sair*.


Emparelhar com um dispositivo


- Selecione **Opções** → *Novo disp.emparelh.* na vista Dispositivos emparelhados. A consola de jogos inicia a procura de dispositivos dentro da distância abrangida.

Ou se tiver já tiver procurado por dispositivos Bluetooth, primeiro será mostrada uma lista dos dispositivos encontrados anteriormente. Para iniciar uma nova procura, seleccione **Mais dispositivos**.

- 2 Seleccione o dispositivo com o qual pretende emparelhar e prima **Escolher**.
- 3 Troque as senhas, consulte o passo 5 (Emparelhar) na secção anterior. O dispositivo é adicionado à lista Dispositivos emparelhados.

Cancelar o emparelhamento

- Na vista Dispositivos emparelhados, seleccione o dispositivo cujo emparelhamento pretende cancelar e prima  ou seleccione **Opções** → *Apagar*. O dispositivo é removido da lista Dispositivos emparelhados e o emparelhamento é cancelado.
- Se pretender cancelar todos os emparelhamentos, seleccione **Opções** → *Apagar todos*.

 **Nota:** Se estiver actualmente ligado a um dispositivo e eliminar o emparelhamento com o mesmo, o emparelhamento é removido imediatamente mas a ligação permanecerá activa.

Atribuir nomes abreviados a dispositivos emparelhados

Pode definir um nome abreviado (um pseudónimo, nome alternativo), para ajudar a reconhecer um determinado dispositivo. Este nome é guardado na memória da consola de jogos e não pode ser visto por outros utilizadores de dispositivos Bluetooth.

- Para atribuir um nome abreviado, seleccione um dispositivo e escolha **Opções** → *Atrib. nome abrev.* Escreva o nome abreviado e prima **OK**.



Exemplo: Atribua um nome abreviado ao dispositivo com capacidades Bluetooth do seu amigo ou ao seu computador, para poder reconhecê-lo com mais facilidade.




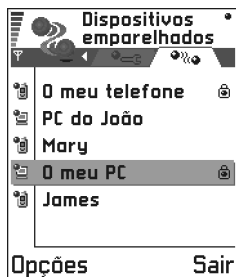
Nota: Escolha um nome que seja fácil de lembrar e reconhecer. Posteriormente, quando estiver a procurar dispositivos ou quando um dispositivo solicitar uma ligação, o nome escolhido será utilizado para identificar o dispositivo.

Definir a autorização das ligações de um dispositivo

Depois de ter emparelhado com um dispositivo, pode definir a autorização das respectivas ligações:



Não autorizado (predefinição) – É necessário aceitar sempre os pedidos de ligação deste dispositivo, separadamente.

Autorizado – As ligações entre a consola de jogos e este dispositivo podem ser efectuadas sem o conhecimento do utilizador. Não é necessária aceitação ou autorização separada. Utilize este estado para os seus dispositivos, por exemplo, o PC ou dispositivos que pertencem a alguém da sua confiança. O ícone  é acrescentado a seguir aos dispositivos autorizados na vista Dispositivos emparelhados.



- Na vista Dispositivos emparelhados, seleccione o dispositivo e escolha **Opções** → *Definir como autor.* / *Definir como n/aut.*

Receber dados por Bluetooth

Quando recebe dados por Bluetooth, é emitido um toque e é-lhe perguntado se pretende aceitar a mensagem Bluetooth. Se aceitar,  é mostrado e o item é colocado na pasta Caixa de entrada em Mensagens. As mensagens Bluetooth são indicadas por . Consulte a p. 81 para mais informações.

Desligar a aplicação Bluetooth

Uma ligação Bluetooth é desligada automaticamente depois de enviar ou receber dados.

Ligar a consola de jogos a um computador

Para obter mais informações sobre como efectuar uma ligação a um computador compatível através de Bluetooth e como instalar o PC Suite para Nokia N-Gage, consulte o **Manual de Instalação do PC Suite** na secção "Software" do CD-ROM. Para mais informações sobre como utilizar o PC Suite para Nokia N-Gage, consulte a **ajuda online** do PC Suite.



Nota: O PC Suite não funciona através do cabo USB, utilize o PC Suite exclusivamente por Bluetooth.




Nota: O Nokia Audio Manager não funciona por Bluetooth, utilize exclusivamente através do cabo USB.

Utilizar o CD-ROM

O CD-ROM deve iniciar automaticamente quando é inserido na unidade de CD-ROM do PC compatível. Se tal não acontecer, proceda do seguinte modo:

- 1 Clique no botão **Iniciar** do Windows e seleccione Programas → Explorador do Windows.
- 2 Na unidade de CD-ROM, localize um ficheiro com o nome **NokiaN-Gage.exe** e faça duplo clique sobre o mesmo. A interface do CD-ROM é aberta.
- 3 Pode encontrar o PC Suite para Nokia N-Gage na secção "Software". Faça duplo clique sobre "PC Suite para Nokia N-Gage". O assistente de instalação guia-o durante o processo de instalação.

 **Nota:** O PC Suite não funciona através do cabo USB, utilize o PC Suite exclusivamente por Bluetooth.


Utilizar a consola de jogos como um modem para estabelecer ligação à Internet ou para enviar ou receber faxes



Podem ser encontradas instruções de instalação detalhadas em **Manual de consulta rápida do Modem Options para Nokia**, no CD-ROM fornecido com a consola de jogos.

Sincroniz. – sincronização remota



 **Nota:** Tem de importar a aplicação Sincroniz. do CD-ROM.

A aplicação Sincroniz. permite-lhe sincronizar a agenda ou os contactos na consola de jogos com diversas aplicações de agenda ou de livro de endereços, num computador compatível ou na Internet. A sincronização tem lugar através de uma chamada de dados GSM ou através de uma ligação de dados de pacote.

A aplicação de sincronização utiliza a tecnologia SyncML para a sincronização. Para obter mais informações sobre compatibilidade SyncML, contacte o fornecedor

da aplicação de agenda ou de livro de endereços que pretende sincronizar com os dados da consola de jogos.

Opções na vista principal

Sincronização remota: *Sincronizar, Novo perfil de sinc., Modif. perfil de sinc., Apagar, Ver registo, Ajuda e Sair.*

Criar um novo perfil de sincronização



Glossário: Perfil de sincronização contém as definições para o servidor remoto. Pode criar vários perfis se necessitar de sincronizar os seus dados com múltiplos servidores ou aplicações.

- 1 Se não tiverem sido criados perfis, a consola de jogos pergunta-lhe se pretende criar um novo perfil. Seleccione **Sim**.
Para criar um novo perfil para além dos já existentes, seleccione **Opções** → *Novo perfil de sinc.*. Escolha se pretende utilizar os valores predefinidos ou copiar os valores de um perfil existente para serem utilizados como base para o novo perfil.
- 2 Defina o seguinte:
Nome perfil de sinc. - Escreva um nome descritivo para o perfil.
Tipo de portadora / Endereço do host / Porta / Autenticação HTTP - Contacte o fornecedor de serviços ou o administrador de sistema para obter os valores correctos.
Ponto de acesso - Seleccione um ponto de acesso que pretende utilizar para a ligação de dados. Para obter

mais informações, consulte "Definições da ligação", p. 43.

Nome do utilizador – O ID de utilizador para o servidor de sincronização. Contacte o fornecedor de serviços ou o administrador de sistema para obter o ID correcto.
Senha – Escreva a password. Contacte o fornecedor de serviços ou o administrador de sistema para obter o valor correcto.



Agenda – Seleccione *Sim* se pretender sincronizar a agenda.

Agenda remota – Introduza o caminho correcto para a agenda remota no servidor. Tem de ser definido se a definição anterior *Agenda* tiver sido definida como *Sim*.
Contactos – Seleccione *Sim* se pretender sincronizar os contactos.

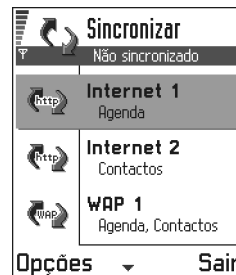
Contactos remotos – Introduza o caminho correcto para o livro de endereços no servidor. Tem de ser definido se a definição anterior *Contactos* tiver sido definida como *Sim*.

- 3 Prima **Efectuad.** para guardar as definições.

Sincronizar dados

Na vista principal de Sincroniz. poderá ver os diferentes perfis. Pode ver também qual o protocolo utilizado pelo perfil:  http ou  WAP e qual o tipo de dados que irão ser sincronizados: Agenda, Contactos ou ambos.

- 1 Na vista principal, seleccione um perfil e escolha **Opções** → *Sincronizar*. O estado da sincronização é mostrado na parte inferior do visor. Para cancelar a sincronização antes de terminar, prima **Cancelar**.
- 2 Será notificado quando a sincronização tiver sido concluída.
 - Após a sincronização ter terminado, prima **Ver regis.** ou seleccione **Opções** → *Ver registo* para ver um ficheiro de registo mostrando o estado da sincronização (*Concluída* ou *Incompleta*) e quantas agendas ou entradas de contactos foram adicionadas, actualizadas, apagadas ou rejeitadas (não sincronizadas) na consola de jogos ou no servidor.



17. Detecção e resolução de problemas

Memória quase cheia

Quando forem apresentadas as notas que se seguem, a memória da consola de jogos está quase cheia e terá de começar a apagar alguns dados: *Memória insuficiente para efectuar a operação.* Apagar 1º alguns dados. ou *Memória quase cheia.* Apagar alguns dados. Para ver que tipo de dados tem e quanta memória consomem os diferentes grupos de dados, vá para **Ferramen.**→ **Gestor** e seleccione **Opções**→ **Detalhes memória.**

Poderá pretender apagar os seguintes itens regularmente para evitar que a memória fique cheia:

- mensagens das pastas Caixa de entrada, Rascunhos e Enviadas em Mensagens,
- mensagens de correio electrónico obtidas da memória da consola de jogos,
- páginas do browser guardadas e
- imagens em Imagens.

Se pretender apagar informações de contactos, notas da agenda, contadores de chamadas, contadores de custos de chamadas, pontuações de jogos ou quaisquer outros dados, vá para a aplicação respectiva para remover os dados.

Se estiver a apagar vários itens e for apresentada uma das seguintes notas: *Memória insuficiente para efectuar a operação.*

Apagar 1º alguns dados. ou *Memória quase cheia.* Apagar alguns dados. experimente apagar os itens um a um (começando pelo item mais pequeno).

Limpar a memória da agenda - Para remover mais do que um acontecimento de cada vez, vá para a vista Mensal e seleccione **Opções**→ **Apagar entradas**→

- *Anteriores a* - para apagar todas as notas da agenda que ocorram antes de uma certa data. Introduza a data antes da qual serão apagadas todas as notas da agenda.
- *Todas as entradas* - para apagar todas as notas da agenda.

Apagar informações do registo - Para apagar permanentemente todo o conteúdo do registo, o Registo de chamadas recentes e Relatórios de entrega de mensagens, vá para Registo e seleccione **Opções**→ **Limpar registo** ou vá para **Definições**→ **Duração do registo**→ **Sem registo.**

Várias formas de guardar dados:

- utilize o PC Suite para a consola de jogos Nokia N-Gage para copiar algumas informações para o computador, consulte p. [128](#),
- envie imagens para o seu endereço de correio electrónico e, em seguida, guarde-as no computador ou
- envie dados através de Bluetooth para outro dispositivo compatível.

P&R

Visor da consola de jogos

- P: Por que aparecem pontos descoloridos, brilhantes, ou em falta no visor, sempre que ligo a consola de jogos?
R: Esta é uma característica intrínseca do visor de matriz activa. O visor da consola de jogos contém vários elementos activáveis para controlar os pixels. Poderá detectar um pequeno número de pontos descoloridos, brilhantes, ou em falta, no visor.

Bluetooth

- P: Por que motivo não consigo terminar uma ligação Bluetooth?
R: Se outro dispositivo estiver a funcionar emparelhado com a consola de jogos, mas não estiver a enviar dados e deixar a ligação aberta, a única forma de desligar é desactivar totalmente a ligação Bluetooth. Vá para Bluetooth e seleccione a definição *Bluetooth*→*Desactivada*.
- P: Por que motivo não consigo localizar o dispositivo com capacidades Bluetooth dos meus amigos?
R: Verifique se ambos activaram o Bluetooth. Verifique se a distância entre os dois dispositivos é superior a 10 metros ou se existem paredes ou outros obstáculos entre os dispositivos. Verifique se o outro dispositivo está no modo 'Oculto'.

Mensagens multimédia

- P: O que devo fazer se a consola de jogos indica que não pode receber uma mensagem de multimédia porque a memória está cheia?
R: A quantidade de memória necessária é indicada na mensagem de erro: *Memória insuficiente para obter mensagem. Apagar primeiro alguns dados*. Para ver que tipo de dados tem e quanta memória consomem os diferentes grupos de dados, vá para **Ferramen**→**Gestor** e seleccione **Opções**→*Detalhes memória*. Depois de ter libertado memória, o centro de mensagens multimédia tenta reenviar as mensagens multimédia.
- P: O que devo fazer quando a consola de jogos apresenta a mensagem: *Impossível obter mensagem multimédia. Ligação à rede já em utilização.*?
R: Termine todas as ligações de dados activas. Não será possível receber mensagens multimédia se outra ligação de dados que esteja a utilizar um endereço de gateway diferente estiver activa para browser ou correio electrónico.
- P: Como posso terminar uma ligação de dados quando a consola de jogos a inicia repetidamente? As notas: *A obter a mensagem* ou *A tentar obter a mensagem de novo* são apresentadas por instantes. O que está a acontecer?
R: A consola de jogos está a tentar obter uma mensagem multimédia a partir do centro de mensagens multimédia. Verifique se as definições para as mensagens multimédia foram configuradas correctamente e se existem erros nos números de telefone ou nos endereços. Vá para

Mensagens e seleccione **Opções**→ *Definições*→ *Mensagem multimédia*.

Para impedir a consola de jogos de efectuar uma ligação de dados, dispõe das opções que se seguem. Vá para

Mensagens e seleccione **Opções**→ *Definições*→ *Mensagem multimédia*.

- Seleccione *Ao receber a msg.*→ *Adiar a obtenção* se pretender que o centro de mensagens multimédia guarde a mensagem para ser obtida posteriormente, por exemplo, após ter verificado as definições. Após esta alteração, a consola de jogos ainda necessita de enviar notas informativas para a rede. Para obter a mensagem posteriormente, seleccione *Obter imediatamente*.
- Seleccione *Ao receber a msg.*→ *Rejeitar a msg.* - se pretender rejeitar todas as mensagens multimédia recebidas. Após esta alteração, a consola de jogos tem de enviar notas informativas para a rede e o centro de mensagens multimédia apagará todas as mensagens multimédia que estiverem à espera de ser enviadas para si.
- Seleccione *Recepção multimédia*→ *Nunca* - se pretender ignorar todas as mensagens multimédia recebidas. Após esta alteração, a consola de jogos não efectuará nenhuma ligação à rede relacionada com mensagens multimédia.

Imagens

- P: O formato da imagem que estou a tentar abrir é suportado?
R: Consulte a p. 63 para obter mais informações sobre os formatos de imagem suportados.

Música

- P: Porque não consigo transferir pistas de música para a consola de jogos?
R: Certifique-se de que existe espaço suficiente no cartão de memória. Se necessário, elimine algumas pistas de música do cartão de memória.

Jogos

- P: Porque não consigo jogar o jogo seleccionado?
R: Verifique se o cartão de memória correcto para o jogo seleccionado está instalado.

Mensagens

- P: Por que não consigo seleccionar um contacto?
R: Se não conseguir seleccionar um contacto no directório Contactos, o cartão de contacto não tem um número de telefone ou endereço de correio electrónico. Adicione as informações que faltam ao cartão de contacto na aplicação Contactos.

Agenda

- P: Por que faltam os números da semana?
R: Se tiver alterado as definições da Agenda de modo a que a semana comece noutro dia que não segunda-feira, os números da semana não serão apresentados.

Browser

- P: *Não definido ponto de acesso válido. Definir um nas definições de Serviços.*
R: Introduza as definições correctas do browser.
Contacte o fornecedor de serviços do browser para obter

mais informações. Consulte "[Configurar a consola de jogos para o serviço browser](#)", p. 110.

Registo

- P: Por que motivo o registo aparece vazio?
R: Pode ter activado um filtro e não foram registados acontecimentos de comunicações correspondentes a esse filtro. Para ver todos os acontecimentos, seleccione **Opções**→ *Filtrar*→ *Todas as comunic.*

Conectividade para PC

- P: Por que tenho problemas ao ligar a consola de jogos ao meu computador compatível?
R: Certifique-se de que o PC Suite para Nokia N-Gage está instalado e em execução no PC. Consulte o **Manual de instalação do PC Suite** no CD-ROM, na secção "Software". Para mais informações sobre como utilizar o PC Suite para Nokia N-Gage, consulte a **ajuda online** do PC suite.



Nota: O PC Suite não funciona através do cabo USB, utilize o PC Suite exclusivamente por Bluetooth.



Códigos de acesso

- P: Qual é a minha password para o código de bloqueio, código PIN ou PUK?
R: O código de bloqueio predefinido é **12345**. Se esquecer ou perder o código de bloqueio, contacte o agente da consola de jogos.



Se esquecer ou perder um código PIN ou PUK, ou se não tiver recebido qualquer um destes códigos, contacte o fornecedor de serviços de rede.

Para obter informações sobre passwords, contacte o fornecedor do ponto de acesso como, por exemplo, um fornecedor de serviços Internet (ISP) comercial, um fornecedor de serviços browser ou o operador de rede.

A aplicação não responde

- P: Como posso fechar uma aplicação que não está a responder?
R: Abra a janela de troca de aplicações premindo  sem soltar. Em seguida, seleccione a aplicação e prima  para a fechar.

Demasiadas aplicações abertas

- P: Porque está o jogo a ter um desempenho lento?
R: Demasiadas aplicações estão abertas. Feche aplicações que não esteja a utilizar premindo e mantendo premido . Em seguida, seleccione a aplicação e prima  para a fechar.

Nokia Audio Manager

- P: Porque não consigo ver o ícone do N-Gage?
R: Certifique-se de que instalou o software Nokia Audio Manager no PC antes de ligar a consola de jogos ao mesmo utilizando o cabo USB.



Nota: O Nokia Audio Manager não funciona por Bluetooth, utilize exclusivamente através do cabo USB.

18. Informações sobre a bateria

Carregar e descarregar

- O dispositivo é alimentado por uma bateria recarregável.
- Uma bateria nova só atinge o rendimento máximo após duas ou três cargas e descargas completas!
- A bateria pode ser carregada e descarregada centenas de vezes, embora acabe por ficar inutilizada. Quando se torna evidente que a autonomia (tempo de conversação e tempo de standby) é inferior ao normal, está na altura de adquirir uma bateria nova.
- Utilize apenas baterias aprovadas pelo fabricante deste dispositivo e recarregue-as apenas utilizando os carregadores aprovados pelo fabricante. Desligue o carregador quando este não estiver a ser utilizado. Não deixe a bateria ligada a um carregador por um período superior a uma semana, uma vez que as sobrecargas podem diminuir a respectiva duração. Se uma bateria completamente carregada não for utilizada, descarrega-se ao longo do tempo.
- As temperaturas extremas podem afectar o processo de carga da bateria.
- Utilize a bateria apenas para a sua função específica.
- Nunca utilize um carregador ou uma bateria danificados.
- Não provoque curto-circuito na bateria. Pode originar acidentalmente um curto-circuito se, por exemplo, tiver uma bateria sobressalente no mesmo bolso ou saco em que um objecto metálico (moeda, clip ou caneta) cause a ligação directa dos terminais + e - (filamentos metálicos da bateria). O curto-circuito dos terminais pode danificar a bateria ou o objecto que a ela for ligado.
- Se deixar a bateria em locais extremamente quentes ou frios, tais como no interior de um automóvel fechado, em condições climáticas extremas, a capacidade e duração da bateria poderão ser reduzidas. Tente sempre manter a bateria entre os 15°C e os 25°C (59°F e 77°F). Um dispositivo utilizado com uma bateria muito quente ou fria pode não funcionar temporariamente, mesmo que a bateria esteja completamente carregada. O rendimento das baterias fica particularmente limitado quando são sujeitas a temperaturas muito abaixo do nível de congelação.
- Não destrua as baterias queimando-as!
- Destrua as baterias de acordo com a regulamentação local (por exemplo, reciclagem). Não as coloque em contentores de lixo doméstico.
- Retire a bateria apenas quando o telefone estiver desligado.

19. Cuidados e manutenção

O dispositivo é um produto de qualidade superior e deverá ser tratado com cuidado. As recomendações que se seguem ajudá-lo-ão a cumprir todas as obrigações inerentes à garantia e a desfrutar da utilização deste produto por muitos anos.

- Mantenha o dispositivo, bem como todos os seus componentes e acessórios, fora do alcance das crianças.
- Mantenha o dispositivo seco. A chuva, a humidade e todos os tipos de líquidos podem conter minerais que causarão a corrosão dos circuitos electrónicos.
- Não utilize nem guarde o dispositivo em lugares com pó ou sujidade. Os respectivos componentes móveis podem ser danificados.
- Não guarde o dispositivo em locais quentes. As altas temperaturas podem reduzir a duração dos dispositivos electrónicos, danificar as baterias e deformar ou derreter certos plásticos.
- Não guarde o dispositivo em locais frios. Quando este aquece (atinge a temperatura normal), pode formar-se humidade no respectivo interior, podendo danificar as placas dos circuitos electrónicos.
- Não tente abrir o dispositivo. O manuseamento não especializado pode danificá-lo.
- Não abane, não bata nem deixe cair o dispositivo. Um manuseamento indevido pode partir as placas do circuito interno.
- Não utilize produtos químicos, diluentes ou detergentes abrasivos para limpar o dispositivo.

- Não pinte o dispositivo. A tinta pode bloquear os componentes móveis e impedir um funcionamento correcto.
- Utilize apenas a antena fornecida ou uma antena de substituição aprovada. Antenas, modificações ou ligações não autorizadas podem danificar o dispositivo e infringir normas que regulamentam os dispositivos de rádio.

Todas as sugestões acima referidas aplicam-se ao dispositivo, à bateria, ao carregador e a qualquer acessório. Se algum destes itens não funcionar correctamente, leve-o ao ponto de assistência qualificada mais próximo. O pessoal de atendimento dar-lhe-á todo o apoio e, se necessário, providenciará assistência técnica.

20. Informações importantes sobre segurança

Segurança no trânsito

Não utilize um dispositivo portátil enquanto conduzir um veículo. Nunca deixe o dispositivo no assento do passageiro ou em local onde possa ser projectado, numa colisão ou travagem brusca.

Lembre-se de que a segurança na estrada está sempre em primeiro lugar!

Ambiente de funcionamento

Lembre-se de seguir todos os regulamentos especiais aplicados a qualquer área e desligue o seu dispositivo quando a utilização de um telefone ou dispositivo de jogos for proibida ou quando constituir causa provável de interferências ou situações de perigo.

Utilize o dispositivo apenas na posição normal de funcionamento.

Para estar em conformidade com as directrizes relativas à exposição a frequências de rádio, utilize apenas acessórios aprovados pela Nokia. Quando o telefone estiver ligado ou a ser utilizado junto ao corpo, utilize sempre uma bolsa de transporte aprovada pela Nokia.

Os componentes do dispositivo são magnéticos. O dispositivo poderá atrair objectos metálicos; assim, os portadores de auxiliares de audição não devem utilizar o dispositivo junto do ouvido que tem o auxiliar de audição colocado. Coloque sempre o dispositivo no respectivo suporte, uma vez que o auscultador pode atrair objectos metálicos. Não coloque cartões de crédito ou outros suportes magnéticos de armazenamento junto do dispositivo, uma vez que as informações guardadas nestes suportes podem ser apagadas.

Dispositivos electrónicos

A maior parte dos equipamentos electrónicos modernos está protegida contra sinais de frequência de rádio (RF). Contudo, alguns equipamentos electrónicos poderão não estar protegidos contra os sinais de frequência de rádio emitidos pelo dispositivo sem fios.

Pacemakers Os fabricantes de pacemakers recomendam que seja mantida uma distância mínima de 20 cm entre um dispositivo portátil e um pacemaker, para evitar potenciais interferências com o pacemaker. Estas recomendações estão em conformidade com a pesquisa independente e com as recomendações do Wireless Technology Research. Portadores de pacemakers:

- Deverão manter sempre o dispositivo a uma distância superior a 20 cm do pacemaker, quando o dispositivo está ligado;
- Não deverão transportar o dispositivo num bolso junto ao peito;
- Deverão utilizar o ouvido oposto ao lado do pacemaker, para minimizar potenciais riscos de interferências.
- Se tiver motivos para suspeitar da ocorrência de interferências, desligue imediatamente o dispositivo.

Auxiliares de audição Alguns dispositivos portáteis digitais podem causar interferências em determinados auxiliares de audição. No caso de se verificar uma interferência deste tipo, poderá ter interesse em contactar o seu operador de rede.

Outros dispositivos clínicos O funcionamento de qualquer equipamento transmissor de rádio, incluindo dispositivos celulares, pode interferir com a funcionalidade de dispositivos clínicos indevidamente protegidos. Consulte um médico ou o fabricante do dispositivo clínico, para determinar se este se encontra devidamente protegido contra a energia de frequência de rádio externa ou no caso de ter alguma dúvida. Desligue o dispositivo em instalações de serviços de saúde, sempre que existir regulamentação afixada nesse sentido. Os hospitais ou instalações de serviços de saúde poderão utilizar equipamento sensível à energia de frequência de rádio externa.

Veículos Os sinais de frequência de rádio podem afectar sistemas electrónicos incorrectamente instalados ou indevidamente protegidos em veículos motorizados (por exemplo, sistemas electrónicos de injeção, de travagem (anti-bloqueio) anti-derrapante, de controlo de velocidade e de air bag). Consulte o fabricante ou o representante do

veículo. Deverá consultar igualmente o fabricante de qualquer equipamento que tenha sido acrescentado ao seu veículo.

Afixação de informações Desligue o dispositivo em instalações onde estejam afixadas informações com indicações nesse sentido.

Informações de segurança sobre jogos de vídeo

Acerca do ataque epilético fotossensível Um pequena percentagem de pessoas poderá sofrer um ataque quando expostas a determinadas imagens visuais, incluindo luzes intermitentes ou brilhantes que possam aparecer em jogos de vídeo. Mesmo as pessoas que não tenham historial clínico de ataques ou de epilepsia poderão estar numa condição médica não diagnosticada que poderá provocar ataques epiléticos fotossensíveis enquanto assistem a jogos de vídeo. Estes ataques podem ter uma variedade de sintomas, incluindo tonturas, visão alterada, convulsão ocular ou facial, contracção muscular ou tremores de braços e pernas, desorientação, confusão ou perda temporária da consciência. Os ataques também podem causar perda de consciência ou convulsões que podem levar a quedas ou até mesmo cair sobre objectos circundantes.

Pare imediatamente e consulte um médico caso experimente alguns destes sintomas. Os adultos que autorizem as crianças a jogar deverão ficar atentos ou perguntar se as mesmas estão a sentir algum destes sintomas uma vez que elas são mais susceptíveis a estes ataques do que os adultos. O risco de ataques epiléticos fotossensíveis pode ser reduzido jogando numa sala bem iluminada e deixando de jogar quando estiver sonolento ou

cansado. Se você ou alguém da sua família tiver um histórico de ataques ou epilepsia, consulte um médico antes de começar a jogar.

Jogue com segurança Durante os jogos, faça um intervalo de meia em meia hora, pelo menos. Pare de jogar imediatamente se começar a sentir-se cansado ou se tiver uma sensação desagradável ou até mesmo dor nas mãos e/ou braços. Se a sensação persistir, consulte um médico. A utilização do modo vibratório poderá agravar mais os danos causados. Não active o modo vibratório se tiver dores nos ossos ou articulações dos dedos, nas mãos, nos pulsos ou nos braços.

Ambientes potencialmente explosivos

Desligue o dispositivo quando se encontrar em áreas caracterizadas por ambientes potencialmente explosivos e cumpra todas as sinalizações e instruções existentes. O facto de se provocarem faíscas nessas áreas pode representar perigo de explosão ou de incêndio, resultando em lesões pessoais ou morte, inclusivamente.

Os utilizadores são aconselhados a desligar o dispositivo quando abastecerem o veículo com combustível (estação de serviço). Os utilizadores são advertidos no sentido de observar as restrições de utilização de equipamento de rádio em depósitos de combustível (áreas de armazenamento e distribuição de combustível), fábricas de químicos ou locais onde sejam levadas a cabo operações que envolvam a detonação de explosivos.

As áreas com um ambiente potencialmente explosivo estão quase sempre claramente identificadas. Entre estas áreas, contam-se os porões dos navios; instalações de transferência ou armazenamento de químicos; veículos que utilizem gás

líquido (como o propano ou butano); áreas em que se verifique a presença de químicos ou partículas no ar, como pó ou limalhas, e quaisquer outras áreas em que normalmente seria advertido no sentido de desligar o motor do seu veículo.

Veículos

O dispositivo só deve ser instalado num veículo ou reparado por pessoal qualificado. Uma instalação ou reparação incorrecta pode ser perigosa e causar a anulação de quaisquer garantias aplicáveis à unidade.

Verifique regularmente se todo o equipamento do dispositivo móvel do seu veículo está montado e a funcionar correctamente.


Não guarde nem transporte líquidos inflamáveis, gases ou materiais explosivos no mesmo compartimento onde guarda o dispositivo e respectivos componentes ou acessórios.

No caso de veículos equipados com air bag, lembre-se de que um air bag é accionado com grande impacto. Não coloque objectos, incluindo equipamento do telemóvel fixo ou portátil, na área sobre o air bag ou de accionamento do mesmo. No caso de uma instalação inadequada de equipamento de telemóvel num veículo, poderão ocorrer lesões graves se o sistema de air bag for accionado.

É proibido utilizar o dispositivo num avião. Desligue o dispositivo antes de embarcar num avião. A utilização de um dispositivo móvel num avião pode ser perigosa para o controlo do mesmo, pode afectar a rede de dispositivos móveis e pode ser ilegal.


O não cumprimento destas instruções pode levar à suspensão ou negação da utilização de telemóveis ao transgressor, a uma acção legal ou a ambas.

Chamadas de emergência

 **IMPORTANTE:** Este dispositivo, como qualquer outro telemóvel, funciona utilizando sinais de rádio, redes móveis e fixas, bem como funções programadas pelo utilizador. Por estes motivos, as ligações não podem ser garantidas em todas as condições. Assim, nunca deverá basear-se exclusivamente num telemóvel para as comunicações essenciais (por exemplo, emergências médicas).

As chamadas de emergência podem não ser possíveis em todas as redes de telemóveis ou quando determinados serviços da rede e/ou funções do telefone estão em utilização. Consulte o operador de rede local.


Para efectuar uma chamada de emergência:

- 1 Se o dispositivo estiver desligado, ligue-o. Verifique se a intensidade de sinal é adequada. Algumas redes podem exigir que esteja correctamente instalado no dispositivo um cartão SIM válido.
- 2 Prima  as vezes que for necessário (por exemplo, para terminar uma chamada, sair de um menu, etc.) para limpar o visor e preparar o telefone para a realização de chamadas.
- 3 Introduza o número de emergência local (por exemplo, o 112 ou outro número de emergência oficial). Os números de emergência variam de local para local.

4 Prima a tecla

Se estiverem a ser utilizadas determinadas funções, poderá ser necessário desactivá-las primeiro, para poder efectuar uma chamada de emergência. Consulte este manual e o operador de rede local.

Quando efectuar uma chamada de emergência, lembre-se de facultar todas as informações necessárias com a maior precisão possível. Lembre-se de que o seu dispositivo celular pode ser o único meio de comunicação no local de um acidente – não desligue o dispositivo até ter permissão para o fazer.

 **AVISO!** No perfil Offline não pode efectuar quaisquer chamadas, incluindo chamadas de emergência ou utilizar outras funcionalidades que requeiram cobertura de rede.

Informações de certificação (SAR)

ESTE MODELO DE TELEFONE CUMPRE OS REQUISITOS DA UE RELATIVOS À EXPOSIÇÃO A ONDAS DE RÁDIO.

O seu dispositivo é um transmissor/receptor de rádio. Foi concebido e fabricado de forma a não exceder os limites de exposição à energia de frequência de rádio recomendados pelo Conselho da União Europeia. Estes limites fazem parte de uma regulamentação abrangente e estabelecem níveis permitidos de energia de frequência de rádio para a população em geral. A regulamentação foi desenvolvida por organizações científicas independentes, através da avaliação periódica e cuidadosa de estudos científicos. Os limites incluem uma margem de segurança substancial, de modo a garantir a segurança de todas as pessoas, independentemente da idade e do estado de saúde.

A norma de exposição para telemóveis utiliza uma unidade de medição, designada por SAR (Specific Absorption Rate – Taxa de Absorção Específica). O limite de SAR recomendado pelo Conselho da União Europeia é de 2,0 W/kg.* Os testes de SAR foram realizados utilizando posições de funcionamento standard, com o dispositivo a transmitir ao seu mais elevado nível de potência certificada, em todas as bandas de frequência testadas. Embora a SAR seja determinada ao mais elevado nível de potência certificada, o nível de SAR real do telefone, quando está a funcionar, pode situar-se muito abaixo do valor máximo. Isso deve-se ao facto de o dispositivo ter sido concebido para funcionar a vários níveis de potência, a fim de utilizar apenas a potência necessária para alcançar a rede. Em geral, quanto mais próximo estiver de uma antena de estação base, menor é a saída de potência.

Antes de um modelo de telefone estar disponível para venda ao público, tem de ser comprovada a conformidade com a directiva europeia R&TTE. Esta directiva inclui como requisito essencial a protecção da saúde e a segurança do utilizador e de quaisquer outras pessoas. O valor de SAR mais elevado para este modelo de telefone, quando testado relativamente à utilização ao ouvido, é de 0,37 W/kg. Embora possam existir diferenças entre os níveis de SAR de diversos telefones e em diversas posições, todos eles cumprem os requisitos da UE relativamente à exposição a frequências de rádio.

Este produto cumpre as normas de exposição a frequências de rádio quando utilizado na posição normal de utilização, junto ao ouvido, ou quando estiver posicionado a uma distância de, pelo menos, 1,5 cm do corpo. Quando uma bolsa de transporte, uma mola para cinto ou um suporte forem utilizados junto ao corpo, não deverão conter metal e devem manter o produto posicionado a uma distância de, pelo menos, 1,5 cm do corpo.

*O limite de SAR para telemóveis utilizados pelo público é de 2,0 watts/quilograma (W/kg), calculados sobre dez gramas de tecido. O limite inclui uma margem substancial de segurança, para proporcionar uma protecção adicional ao público e ter em conta quaisquer variações nas medições. Os valores SAR podem variar em função dos requisitos de registo nacionais e da banda da rede. Para obter informações sobre os valores de SAR noutras regiões, consulte as informações sobre produtos, no site www.nokia.com.

Índice

A

- Activar altifalante 14
- Agenda 99
 - Alarme 102
 - Apagar várias entradas simultaneamente 131
 - Campos da entrada da agenda 100
 - Definições 102
 - Enviar entradas 102
 - Parar alarmes 102
 - Símbolos 101
 - Sincronização remota 130
 - Vistas 100
- Ajuda online 12
- Alterar as definições 65
- Alternar entre aplicações 11
- Altifalante 14
 - Activar 14
 - Desactivar 14
- Anexos
 - Obter 87
 - Visualizar 87
- Animações 62
- Animações GIF 62
- Apagar
 - Cartões de contacto 55
 - Chamadas 25

- Contadores de custo de chamadas 24
- Entradas da agenda 100
- Registo de chamadas recentes 22
- Aplicações 117
 - Abrir uma aplicação Java 118
 - Definições da aplicação Java 119
 - Desinstalar uma aplicação Java 119
 - Instalar uma aplicação Java 118
- Atalhos
 - em Favoritos 103
 - em Imagens 62
- Atender uma chamada 19
 - Automático 53
- Atendimento automático 53
- Auriculares 14, 15

B

- Bluetooth 123
 - Ícones de dispositivos 126
- Cancelar o emparelhamento 127
- Definições 124
- Desligar 128
- Emparelhar 126
- Endereço de dispositivo exclusivo 125
- Enviar dados 125
- Indicadores do estado da ligação 126

- Nomes abreviados para dispositivos emparelhados 127
- Pedidos de emparelhamento 126
- Pedidos de ligação 126
- Receber dados 128
- Senha predefinida de fábrica 126
- Senha, explicação do glossário 126

Browser

- Definições das mensagens do serviço 94
- Mensagens do serviço 84
- Pontos de acesso do browser, consulte *Pontos de acesso*

Browser XHTML 110

C

- Código de bloqueio 49
- Código PIN 49
 - Desbloquear 49
- Códigos de acesso 49
- Caixa de correio 85
 - Desligar 87
- Caixa de correio remota 85
 - Desligar 87
- Caixa de correio voz 18
 - Alterar o número 18
 - Desviar chamadas para a caixa de correio voz 21
- Caixa de saída 89
- Calculadora 104

- Campo Procurar 13
- Cartão de memória 25, 26
 - Cópia de segurança 27
 - Clips de vídeo 26
 - Consumo 28
 - Desbloquear 28
 - Formato 27
 - Restaurar 27
 - Senha 28
- Cartão de visita, explicação do glossário 59
- Enviar 59
- Cartão SIM
 - Copiar nomes e números 54
 - Mensagens 89
 - Nomes e números 25
 - Visualizar mensagens do SIM 25
- Cartões de contacto
 - Adicionar etiquetas de voz 57
 - Alterar etiquetas de voz 58
 - Anexar tons de toque 59
 - Apagar etiquetas de voz 58
 - Atribuir números e endereços predefinidos 56
 - Atribuir teclas de marcação rápida 58
 - Etiquetas de voz 56
 - Guardar tons DTMF 21
 - Inserir imagens 55
 - Ouvir etiquetas de voz 58

- Remover tons de toque 59
- Sincronização remota 130
- Cartões SIM pré-pagos 23
- CD-ROM 128
- Centro de mensagens curtas
 - Adicionar novo 91
- Certificados 51
 - Definições de confiança 52
- Chamadas 21
 - Apagar conteúdo 25
 - Atender 19
 - Chamadas de conferência 18
 - Chamadas recentes 21
 - Definições 25, 42
 - Definições para desvio 21
 - Desviar 19
 - Duração 22
 - Filtrar 24
 - Internacionais 17
 - Limite de custo 23
 - Marcação rápida 18
 - Marcadas 22
 - Não atendidas 22
 - Opções durante uma chamada 20
 - Recebidas 22
 - Rejeitar 19
 - Transferir 20
 - Unidades de carregamento 23
 - Utilizar o directório Contactos 17
- Chamadas de conferência 18

- Chamadas de emergência 140
- Chamadas não atendidas 22
- Chamadas recebidas 22
- Clips de vídeo
 - Consulte *Ficheiros multimédia*
- Colar
 - Texto 75
- Comandos USSD 90
- Começar um jogo 29
- Começar um jogo com dois participantes 29
- Começar um jogo com vários participantes 30
- Compositor 107
 - Ajustar o tempo 107
 - Ajustar o volume do som 107
 - Alterar o estilo do tom 108
 - Ouvir tons 107
- Contactos
 - Importação de dados 60, 102
- Controlo do volume 13
 - Durante uma chamada 17
- Conversor 105
 - Adicionar taxas de câmbio 106
 - Converter moedas 105
 - Converter unidades 105
 - Mudar o nome de moedas 106
- Conversor de unidades 105

Copiar

Contactos entre o cartão SIM e a memória da consola de jogo 54

Texto 75

Correio electrónico 80

Abrir 87

Anexos 87

Apagar 88

Caixa de correio remota 85

Definições 93

Guardar anexos 88

Obter da caixa de correio 86

Offline 86

Online 85

Cortar

Texto 75

Criar

Cartões de contacto 54

D

Dados de alta velocidade, explicação do glossário 44

Dados de pacote 44

Contador de dados 25

Contador de ligação 25

Custos 44

Definições 48

Explicação do glossário 44

Data, definições 49

Definições

Agenda 102

Aplicações (Java™) 119

Bluetooth 124

Código de bloqueio 49

Código PIN 49

Códigos de acesso 49

Certificados 51

Chamadas 25

Correio electrónico 93

Data e hora 49

Definições de dispositivo 40

Desvio de chamadas 21

Geral 40

Ligação 43

Marcações permitidas 50

Melhoramentos 53

Mensagens 90

Mensagens curtas 91

Mensagens do serviço do browser 94

Mensagens, pasta Enviadas 95

RealOne Player 68

Relógio 106

Restrição de chamadas 52

Segurança 49

Serviço de informação 95

Sons 96, 98

Visor 41

Definições da ligação 43

Definições do visor 41

Desligar

Bluetooth 128

Despertador 106

Repetir 107

Desviar chamadas 19

Deteção e resolução de problemas 131

DNS, Serviço de Nomes de Domínio, explicação do glossário 47

E

Editar

Cartões de contacto 55

Entradas da agenda 99

Texto 72

Editor de comandos de serviço 90

Efectuar chamadas 17

Emparelhamento, explicação do glossário 126

Encargos

Dados de pacote 44

Endereço IP, explicação do glossário 47

Enviar

Cartões de contacto, Cartões de visita 59

Clips de vídeo 68

Dados por Bluetooth 125

Entradas da agenda 102

Ficheiros de multimédia 68

Escrever 72

Introdução de texto previsível 73

Introdução de texto previsível,
desactivar 75

Introdução de texto tradicional 72

Estado de inactividade

Consulte *Modo de espera*

Etiquetas de voz 56

Adicionar 57

Alterar 58

Apagar 58

Efectuar chamadas 57

Explicação do glossário 54

Ouvir 58

Executar em segundo plano 65

F

Favoritos

Adicionar um atalho 103

Ferramentas

Consulte o capítulo *Gestor -
instalar aplicações e software*

Ficha, explicação do glossário 112

Ficheiro de som

Consulte *Ficheiros multimédia*

Ficheiro SIS 120

Ficheiros áudio

Consulte *Ficheiros multimédia*

Ficheiros de música

Consulte *Ficheiros multimédia*

Ficheiros de multimédia

Explicação do glossário 66

Formatos de ficheiro 66

Reproduzir 67

Ficheiros JAD e JAR 120

Formato vCard 59

Formatos de ficheiro

.AAC 39

Ficheiro SIS 120

JAD e JAR 120

M3U 39

MP3 39

RealOne Player 66

Foto do ecrã 64

Fotografias

Visualizar 61

G

GPRS

Consulte *Dados de pacote*

Gravador de voz 108

Gravador, gravar sons 108

Gravar a partir de equipamento
externo 33

Gravar do Rádio 35

Gravar etiquetas de voz 57

Grupos de contactos 59

Adicionar muitos membros ao
mesmo tempo 60

Adicionar tons de toque 59

Remover membros 60

H

Hora, definições 49

HSCSD

Consulte *Dados de alta velocidade*

I

Idioma

para a escrita 40

Imagem de 2º plano

Consulte *Definições, Geral*

Imagens 61

Adicionar a um cartão
de contacto 55

Atalhos de teclado quando
visualiza imagens 62

Formatos 63

Mover o foco 62

Organizar 63

Pasta Mensagens de imagem 64

Rodar 62

Umaisor inteiro 62

Visualizar detalhes da imagem 63

Zoom 62

Importação de dados

Contactos 60, 102

Importar 114

Indicadores 9

Ligações de dados 10

Indicadores de ligação

Bluetooth 126

Ligações de dados 10

Informações sobre a bateria 135
Informações sobre segurança
 Ambiente de funcionamento 137
 Ambientes potencialmente explosivos 139
 Chamadas de emergência 140
 Cuidados e manutenção 136
 Dispositivos electrónicos 137
 Jogos de vídeo 138
 Segurança no trânsito 137
 Veículos 139
Instalar software 121
Introdução de texto 72
Introdução de texto previsível 73
 Desactivar 75
 Sugestões 74
Introdução de texto tradicional 72
J
Java
 Consulte *Aplicações*.
Jogos 29
Jogos com vários participantes 30
L
Leitor de música 31
Leitor de vídeo
 Consulte *RealOne Player*
Ligações de dados
 Indicadores 10
Ligações do computador 128
Ligar 17

Com uma etiqueta de voz 57
Limite de custo de chamadas 23
 Definido por um operador de rede 23
 Repor o contador 24
Limpar memória
 Entradas da agenda 131
 Registrar informações 131
Lista telefónica
 Consulte *Contactos*
M
Mãos-livres
 Consulte *Altifalante* 14
Música 31
 gravar 33
Marcação 58
Marcação por voz 56
Marcação rápida 58
 Effectuar chamadas 18
Marcações permitidas 50
Melhoramentos
 Definições 53
Memória cache, explicação do glossário 116
 Limpar 115
Memória partilhada 16
Memória quase cheia
 Detecção e resolução de problemas 131
Ver consumo de memória 28, 122

Mensagens
 Caixa de entrada 81
 Caixa de saída 89
 Definições 90
 Definições da pasta Enviadas 95
 Escrever correio electrónico 80
 Escrever texto 72
 Guardar gráficos de mensagens de imagem 64
 Mensagens de imagem 77
 Mensagens de texto 76
 Mensagens multimédia 77
 Mensagens no cartão SIM 89
 Minhas pastas 84
 Relatórios de entrega 71
 Vista principal 70
Mensagens de difusão 90
Mensagens de texto 76
 Escrever e enviar 76
Mensagens de voz 18
Mensagens inteligentes
 Enviar 76
 Receber 83
Mensagens multimédia 77
 Criar 78
 Reproduzir sons 83
 Reproduzir sons novamente 83
 Visualizar 82

Menu 10
 Reorganizar o Menu 11
 Tecla Menu 10
Minhas pastas 84
Miniaturas
 Num cartão de contacto 55
Modelos de texto 85
Modem
 Utilizar a consola de jogos como um
 modem 129
Modo de espera 8
 Definições 41
 Indicadores 9
Mostrar informação da célula 53

N

Números marcados 22
Nokia Audio Manager 36
Notas 106

O

Offline 86
Online 85
Organizar
 Menu 11
Ouvir música 32
Ouvir mensagens 18
Ouvir rádio 34

P

Parar
 Alarme da agenda 102
 Despertador 107
Pastas, criar, organizar itens
 em pastas 13

PC
 Ligar 128
Perfil Offline 97
Perfis 96
 Definições 96, 98
 Mudar o nome 97
Pontos de acesso 43
 Avançadas, Definições 47
 Definições 45
Pontos de acesso à Internet
 Consulte *Pontos de acesso*
Pontos de acesso, explicação do
 glossário 43
 Fornecedor de serviços, explicação
 do glossário 43
Preços de dados de pacote 44
Protector de ecrã
 Definições 41

R

Rádio 33
RDIS, explicação do glossário 47
RealOne Player 66
 Controlo do volume 68
 Formatos de ficheiro 66

Guia multimédia 67
Transmissão em sequência 67

Receber
 Dados por Bluetooth 128
 *Tons de toque, logótipos do
 operador e definições, consulte
 Mensagens inteligentes*

Registo de chamadas
 Consulte *Contactos*

Registo de chamadas recentes 21
Apagar listas de chamadas 22
Chamadas não atendidas 22
Chamadas recebidas 22
Custos de chamada 23
Duração da chamada 22
Limite de custo de chamadas 23
Números marcados 22
Unidades de carregamento de
 chamadas 23

Rejeitar chamadas 19
Relógio 106
 Alarme 106
 Definições 106

Relatórios 71
Relatórios de entrega 71
Remover software 122
Repetir 107
Reproduzir vídeo 67
Restrição de chamadas 52
Restringir chamadas 52

S

Símbolos para

Entradas da agenda 101

Segurança

Códigos de acesso 49

Certificados de segurança 51

Definições 49

Senha

Cartão de memória 28

Serviço de informação 90

Serviços

Ligar 111

Navegar 113

Terminar ligações 115

Sincronização

Consulte *Sincronização remota*.

Sincronização remota 129

Sintonizar um canal do rádio 34

Software

Instalar 121

Remover 122

Transferir um ficheiro .SIS para a
consola de jogos 121

Sons 96

Remover um tom de toque
pessoal 59

SyncML

Consulte *Sincronização remota*

T

Tarefas A fazer 104

Tons 96

Tons de toque 96

Adicionar um tom de toque
pessoal 59

Definições 96, 98

Receber numa mensagem
inteligente 83

Silenciar 19

Tons DTMF, explicação do glossário 20

Transferir chamadas 20

Transferir ficheiros de música

Consulte *Nokia Audio Manager*

Transmissão em sequência

Explicação do glossário 67

U

Uma 114

Utilizar o Rádio 35

V

Visualizar

Animações GIF 62

Imagens 61

W

WAP

Ícones 112

Limpar a memória do browser 115

X

XHTML, explicação do glossário 110

Z

Zoom 62